
「三月兎」
閉店インタビューも
既刊より再掲載！
アキバと電子工作について語ってみた本
「兎と亀」
開発者に聞いてみた！
アキバと電子工作
について語ってみた本
「兎の瞳＋（プラス）」
特集
SM調教師瞳と
同人ハードの夜明け
空と月

「兎の瞳＋」発刊にあたり

ご承知のとおり、2020 年は同人界隈にとりましても試練の年です。春先からほとんどの同人誌頒布イベントが中止になり、オリンピックの影響で 5 月連休に開催予定だったコミックマーケット 98 も、残念ながら中止となったことは記憶に新しいかと思います。

これを予見していたわけではなかったのですが、当サークルは 2019 年 9 月の同人イベントを最後に、たまたま休業状態に入っておりました。イベントがないのに新刊を作るのはなかなか難しいもので、しかもこの状況ですと対面販売の機会はしばらく無いに等しいと言えます。一方で既刊の在庫は委託販売分のみで底をつき始めていました。ありがたくも再販のリクエストをいただくのですが、これまでと違う状況に戸惑い、増刷になかなか踏み切ることができずにおりました。

そこにたまたまですが、Twitter で当サークルの既刊が 3 千円以上の値で出品されているという情報を目にしました。調べてみると落札実績もあり、定価の数倍の値付けに衝撃を受けました。また、時同じくして「ゲームラボ」誌が、2020 春夏号であの「瞳」について取り上げるという情報を目にしました。「瞳」といえば、言うまでもなくあの「SM 調教師瞳」のことだとお分かりの方は、すでに当サークルで 1 冊まるまる「瞳」を取り上げた「兎の瞳」をお読みいただけたのではないかと期待するところです。この本は、東京ラジオデパート内に店舗を構える「家電のケンちゃん」の店員で、アキバ同人ハード界隈では大変有名な原田さんの協力なくしては実現できなかったものです。「兎の瞳」の反響は我々の予想を超え、「瞳本」の通称でよばれるまでになりました。本文中の「10 ジーコ 1 瞳」といった衝撃のキラーワードも相乗効果となり、あの頃のよきゲーム界隈を感じ取れる 1 冊となったのでした。

というわけで、今回既刊の一部を増刷することにいたしました。ただ、「兎の瞳」についてはそのまま増刷するのではなく、関連性のある別の既刊の特集記事と併せて 1 冊にすることにしました。それは原田さんにご協力いただいて制作した、「三月兎」閉店についてのインタビューです。秋葉原の名物ショップだった「三月兎」の最後の店舗（3 号店）が 2017 年 1 月末に閉店したことを受けて、元店員の原田さんにその顛末をお話いただき、既刊「兎と亀」に掲載したのですが、これが好評で「兎の瞳」制作のきっかけになったのでした。

したがってこの「兎の瞳＋」は、いわば「原田さんスペシャル本」です。すでに「兎の瞳」と「兎と亀」をお持ちの方は、このまえがきを除いて新たに追加した記事はありませんので、わざわざご購入いただく必要はありません。しかしまだお持ちでなく、今回たまたま興味を持って手に取られた方には、存分に楽しんでいただけると確信する自信の 1 冊となっています。いまだ外出しづらい状況にありますが、ぜひご自宅でゆっくりと楽しんでいただければ幸いです。

アキバと電子工作について語ってみた本

「兎の瞳＋」

- おしながき -

1. SM 調教師瞳と同人ハードの夜明け

当サークル 6 冊目の新刊を手に取って頂き、ありがとうございます。前号「兎と亀」では、秋葉原の名物ショップであった「三月兎」にまつわるエピソードを、元 2 号店店員の原田さんへのインタビューを基にまとめました。おかげさまで当サークル始まって以来の発行部数となり、たくさんの方にお読みいただきました。ありがとうございました。

さて、次のネタについて原田さんが Twitter でアンケートを採ったところ、スーパーファミコン（以降、SFC）の非ライセンスソフトとして有名な「SM 調教師瞳（以降、瞳）」に焦点を当てることになりました。すでに「兎と亀」で語られていますように、原田さんはかつてこのソフトを販売していた「西武企画」に在籍した経歴をお持ちです。

瞳はいわゆるエロゲーですが、単に某 N 社非公認のゲームとして語るにはもったいないほどの興味深いエピソードがあります。また、瞳が発売された当時は同人ハードの黎明期と言っても過言ではなく、この「瞳」と「同人ハード」の 2 つの側面で掘り下げていくと、1 人の技術者にたどり着くのです。その方こそ、原田さんの友人であり瞳シリーズの 2 作目以降を開発された A さんです。

そこで今回は A さんと原田さんをお招きして、瞳シリーズのゲームの内容はさておき、主に技術面にまつわるエピソードと、当時同人ハード開発がいかに大変だったのかについてお話を伺いました。なお、瞳シリーズは 1 作目からスピンアウト作品まで含めて、全部で 6 本発売されたのですが、今回はナンバリングタイトルを中心にお話を伺いました。

また、MSX に大変詳しいせいみまさみさんにもご参加いただきまして、貴重な資料を交えながら、当時の MSX 界隈と同人ハード開発の事情についてもお話を伺いました。「MFP」の略称で知られる「MSX 復活プロジェクト」や、秋葉原の神林ビルにあった知る人ぞ知るジャンク屋、「くず屋うさぎ堂」の逸話も登場します。

なお、参加者は 20 年以上前の記憶を頼りに語っていて、そのすべてを裏取り出来てはいません。したがって記憶違いにより事実と異なる部分があるかもしれませんが、予めご了承いただければ幸いです。それでは今回も存分にお楽しみください！

【インタビュー参加者】

A 氏（元有限会社 EJ 社長）、原田氏（家電のケンちゃん）、そんそん氏（G.I.M.I.C ハード製作者）、まきのさとる氏（元 LOGiN ライター）、せいみまさみ氏（MSX キチ）、余熱氏（空と月、れすぽん、基板少女製作者）、Pochio（空と月、インタビュー進行役）

※参考文献

[1] 米国特許　第 5192082 号

[2] バックアップ活用テクニック総集編パート 2　三才ブックス（1994 年）

[3] SM 調教師瞳 2 REMIX OPERATION MANUAL

[4] ウィキペディア　SM 調教師瞳　https://ja.wikipedia.org/wiki/SM 調教師瞳

[5] 明日から使える？？ロートルテクニック　岩崎啓眞著（2016 年）

[6] 同人誌流通サークル「LL パレス」カタログ　No.16（1993 年 4 月 29 日）

[7] MFP プレス　Vol.1 創刊号　有限会社イージェー（1995 年）

[8] GIGAMIX PRESS　総集編 2 1996-1998　野望集団ギガミックス著　フロントライン（1998 年）

[9] MSX・FAN 1995 年 8 月号　徳間書店インターメディア（1995 年）

[10] アキハバ LOVE　桃井はるこ著　扶桑社（2007 年）

[11] 米国特許　第 4799635 号

[12] りばーす☆きっず取扱説明書

1.1.　SM 調教師瞳について

スーパーファミコンのカセットを勝手に作ってはいけない

ご存じない方もいらっしゃると思いますので、インタビューに入る前に今回取り上げます SFC のソフト、「SM　調教師瞳」について概観したいと思います。

瞳は西武企画が販売した SFC 用のゲーム、いわゆるエロゲーですが、特徴はその販売形態にあります。当時 SFC のソフトを発売するには、某 N 社のライセンス許諾を得なければなりませんでした。なぜなら SFC のカセットの構造が、N 社の特許で保護されていたからです（図　1）。特許とは「新しく高度な技術的発明をした人」に、国がその発明を

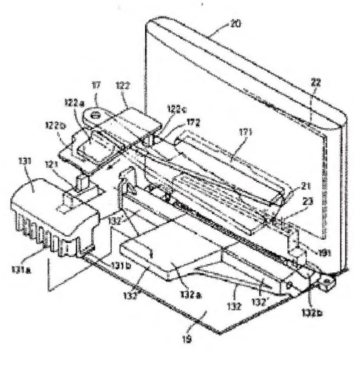


図　1：米国特許に掲載された図[1]

使用する独占権を与える制度です。したがって、SFC のカセットを作って売りたい場合は、N 社から「作ってもいいよ」という許し(許諾)を得る必要があります。一般的には、その許しを得るために対価を支払う必要があります。

特許の有効期間は原則として、「特許を出願した日から 20 年」と定められています。2017 年現在、N 社が権利を有していた SFC のカセットに関する特許権は、切れているとみるのが妥当でしょう。しかし権利が切れているからと言って、勝手に SFC のカセットを作ってよいのかと言いますと、そうとも限らないことを念のため申し添えます。

さて、西武企画は瞳シリーズを N 社の許諾なく発売していました。普通に考えれば特許法で保護されている技術を無断で使うことになるので、法律違反となります。そこで西武企画が考えたのは、「市販の SFC のカセットを買ってきて、ゲームプログラムの入っている ROM[1]を、瞳のプログラムが入ったものに乗せ換える」という方法です。つまり、すでに許諾済みの市販のカセットを購入して手を加えることで、N 社のライセンスに違反しないようにゲームを販売したわけです。ただし、本当にライセンス違反にならなかったのかについては、ここではこれ以上深堀りしないことにします。

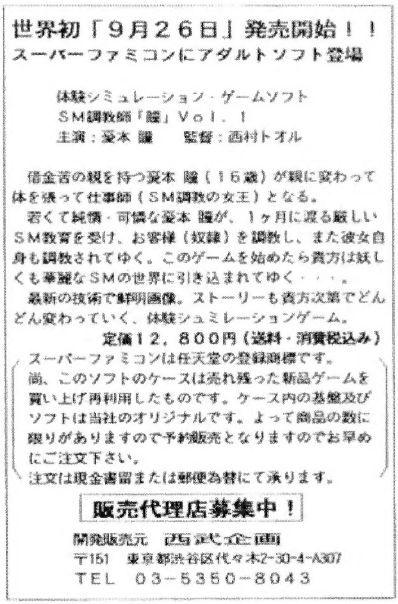


図 2: SM 調教師瞳の広告[2]

SM 調教師瞳 VOL.1

瞳シリーズ全般に共通する特徴は、①エロゲーであること、②市販のカセットを改造して販売していたこと、③正確な発売日と販売本数がよくわからないこと、の 3 つです。

そんな瞳シリーズの記念すべき 1 作目は、「バックアップ活用テクニック総集編パート 2」(三才ブックス刊)に掲載された広告(図 2)によると、1994 年 9 月 26 日発売、定価 12800 円とあります。

ゲームの内容は、父親の借金のかたに売られた主人公の女子高生「瞳」のその後の運命をアドベンチャーゲームにしたものですが、選択肢は非常に少なく、ボタン連打でストーリーが終わってしまう簡単な作りでした。

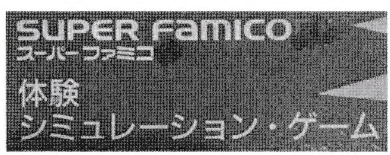


図 3: 1 作目のパッケージ表記

当初は N 社の商標ライセンスを得ずにパッケ

1 Read Only Memory の略。半導体記憶装置の 1 つで、データ読み出し専用メモリのこと。

ージに「スーパーファミコン」と印刷してしまい、あとからマジックで最後の 1 字だけ消して販売していたようです（図 3）。その後「SFC SOFT」と表記を変えたものが販売されていることがわかっています。なお、このゲームは A さんの開発によるものではありません。

SM 調教師瞳 VOL.2 / SM 調教師瞳 VOL.2 Remix / SM 調教師瞳 番外編

A さんによる瞳シリーズの開発はここからです。詳細はインタビュー内で語られていますので、ここでは詳しく触れません。VOL.2 と VOL.2 Remix は共にシミュレーションゲームになったことで、VOL.1 よりもゲーム性は格段に進化しています。

番外編も発売されました。インタビュー内で言及がありますが、アイコンをクリックするタイプのアドベンチャーゲームで、内容は VOL.2 の後日談だそうです。なお、VOL.2 Remix の説明書[3]に掲載された広告によりますと、1995 年 6 月 1 日現在の情報として VOL.2（定価 9800 円）と番外編（定価 9800 円）がすでに「大好評発売中」とあるので、Remix を含めた 3 本は 1995 年 6 月 1 日以前に発売されたもののようです。

SM 調教師瞳 VOL.3 / SM 調教師瞳 番外編 2 まきのラブラブパニック

VOL.3 は SM クラブに通う S 男が、その資質を買われて M 女の育成を任されるシミュレーションゲームです。一方番外編 2 の「まきのラブラブパニック」は、ウィキペディア[4]にアドベンチャーゲームとの記載があります。このゲームは西武企画ではなく、別の会社の販売だったそうです。情報が少なく、中古店でもあまり見かけません。

特徴的なのは、瞳の VOL.3 までは市販のカセットの改造品でしたが、番外編 2 のカセットは構造が異なり、カセットの上に市販のカセットが挿せる構造になっていました。なぜそのような構造になっていたのかについては、インタビュー後半で同じ構造のカセットだった「りばーす☆きっず」を題材に語られています。

それでは、インタビューの中身に入っていきましょう。インタビューの前半は瞳の開発秘話、後半は同人ハード開発秘話を中心に伺いました。一部、話が前後してしまっている部分がありますが、読みづらい部分はあらかじめご容赦いただきつつ、お楽しみいただければと思います。

2. インタビュー前半「SM 調教師瞳の開発秘話」

2.1. エンターテイメントジャパンに、あの志保ちゃんがいた！？

一同:それでは乾杯～！　お疲れ様で～す！
原田:今日のゲストは有限会社 EJ(イージェー)の社長だった A さん。18 歳の時に起業したっていう。
A:そうですね。
原田:で、当時 SFC の「SM 調教師瞳」を作りつつ、いろんなことやっていて。
A:飲食とかタレント事務所とか。
原田:お、タレント事務所の話、来ましたね！
A:いろいろやってますよ。
原田:みんな、ちゃんと「エロゲージャパン」のこと分かってましたよ！
A:ああ、エロゲージャパン(笑)
原田:でもこれが「エンターテイメントジャパン」っていうのは分かってなかった。
A:表面上は、エンターテイメントジャパン(笑)
一同:(爆笑)
原田:芸能関係はエンターテイメントジャパンだったよね。
A:そうそう、周りにはそう言ってたけど、決めた時にはエロゲージャパンだった。
原田:会社名「EJ」の E と J がなんとでも言えるということがわかって。例えば Electronics Japan とかもいけるというので。
A:とにかく「何とかジャパン」ならなんでもいいと。
Pochio:すごい(笑)
原田:A ちゃんと出会ったのは 20 歳くらいだから、20 年の付き合いだよね。同い年だし。
A:そうね。原田くんが三月兎にいた頃は、まだ EJ の事務所が残ってたし。
原田:まぁ、古い付き合いがあっても後から知ったことが多くて。志保ちゃんとかいいの？
A:別にいいけど。
原田:「志保のエミュレータニュース[2]」っていう、当時結構有名なエミュレータ関係のニュースサイトがあったのよ。
Pochio:ありましたね～。私も見てましたよ！
原田:俺が EJ の事務所で「最近、志保のエミュレータニュースが更新しないなぁ」ってボソ

---

[2] 正式名称は「志保ちゃんのエミュレータニュース」。国内再大手と言っても過言ではない、エミュレータ関連のニュースサイトだった。2001 年頃まで続いたと思われる。毎日エミュレータソフトのバージョンアップ情報などが掲載されていて、大変有名だった。

っと言ったら、横にいたAちゃんが「ごめん、最近忙しくって」と。

一同:(爆笑)

原田:「ん？　どういうことかな？」って言ったら、「ごめん、俺だよ、言ってなかったっけ？」

Pochio:これ、書いて大丈夫ですか？(汗)

A:大丈夫じゃないですかね。そんなに隠してなかったので。

原田:で、私はまあ家電のケンちゃんの店員です。

A:あれ、三月兎の前はどこにいましたっけ？

原田:フリージア。

A:フリージアの前は？

原田:フリージアの前は、ファミコン屋さんで店員やったりとか。あとゲーセンの店員やったりとか。その前は土建屋だよ。一番最初、高卒で入ったのが土建屋。

2.2. 「SM 調教師瞳」誕生のきっかけ

スーパーファミコンのソフト開発に初挑戦

せいみ: Pochio さんたちから同人誌「兎と亀」を読んで欲しいと渡されて、確認したら原田さんが SM 調教師瞳(以降、瞳)の話に触れられていまして。「瞳の話出ているんですね。瞳だったらMSXと関係しますよ」という話をしていたんです。

Pochio:そうなんです。それで原田さんに聞いたら、「Twitter でアンケートとってみる？」ということに。

原田: Twitter で「次の本を作るとしたら何がいい？」って 4 択のアンケートをとったの(図 4)。「フリージア」か、「瞳」か、「三月兎の話の続き」か、「もうやめとけという優しさ」かの 4 択にしたら、優しくなかった(笑)。45%の得票率で瞳がいいって言われた。

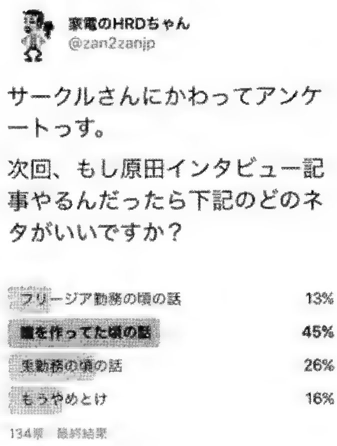


図 4: Twitter アンケートの結果

Pochio:というわけで今回はリクエストに応えて、あの「瞳」をテーマにすることとなり、A さんにお話を伺う機会をいただきました。では早速ですが、まず一番最初は西武企画が発売した「瞳」の開発経緯についてお伺いしたいと思います。

原田:まず、俺も知らないんだけど、西武企画の社長とはどうやって知り合ったの？

A:I 氏経由。

原田:あぁ、I 氏か。それで西武企画の社長と会って、ゲーム作らないかって聞かれたの？

A:会ったときには、もう向こうはSFCのマジコン[3]を入手してて。
Pochio:西武企画がマジコンを売っていたのですか？
A:売ってはいなかったですね。単に仕入れに行って買ってきただけで。それで「これを使ってゲームを作れないか」って言われたから、「まぁ機械があれば作れるけどさぁ」っていうところから入って。でもゲーム開発のための資料が全く無かった。実は公式にも音源関係、SPC700[4]まわりの資料はないんです。でもCPUのスペックだけは出てたから、CPUから逆アセンブルして…。
一同:えー！(驚き)
A:とりあえずアセンブラ作って、アセンブラを作ってから市販のカートリッジのゲームからBGMドライバ引っこ抜いてきて使っていました。

テクノスジャパンの事務所にあった大ヒント

A:そのBGMドライバの解析を進めたあたりで、ちょうどとあるところから資料が入手できたんです。「テクノスジャパン[5]」という会社が潰れたんですね。
Pochio:ああ、くにおくんの。
A:そこが潰れた時に荷物の引き上げをやったんですが、そこにもりもり資料がありましてね。
原田:あぁ、だからダブルドラゴン[6]死ぬほどあったんだ！
A:そういうこと。
Pochio:え？　どういうことですか？
原田:ネオジオCDのダブルドラゴンが腐るほど出てきて、あげるよって言われたのよ。あれ、市場に溢れかえってたんですよ。ゲーム屋さんの「ゼット[7]」とかに持ってても、「もう買い取れません」って断られるくらい。
A:溢れかえさせたの僕なんで。
一同:(爆笑)
原田:そのときに資料があったのね。
A:そうそう。夜逃げの空き家撤去だったんですが、当時は電子データではなくて全部紙の

---

3 テレビゲームのソフトをコピーして、そのコピーしたソフトをゲーム機本体で動作させるための機械。DSで大問題になったR4などが有名だが、SFC用の機械も存在した。当時はカセットから吸い出したゲームデータをフロッピーディスクに記録した。

4 SFCに搭載された音源チップ。DSP（デジタルシグナルプロセッサ：デジタル信号処理に特化した処理装置）を内蔵していて、本体のCPUとは別に動作するのが特徴。プレステの生みの親である久多良木氏が設計した。64KBのSRAMも搭載されている。

5 かつて「熱血硬派くにおくん」などを開発したゲームソフト会社。1996年に倒産した。

6 テクノスジャパンが開発した、ベルトスクロールタイプのアクションゲーム。テクノスジャパン倒産の一因に、不具合によるネオジオCD版ダブルドラゴンの回収などが挙げられている。

7 かつて秋葉原の中央通りに交差する総武線高架のすぐ近くにあったゲーム販売店。様々なゲーム機の新品から中古まで幅広く扱っていた。現在はゲオモバイルアキバ店になっている。

資料だったじゃないですか。残してあったから、丸ごといただいて。
Pochio：そして、そこに大ヒントがあったと。
A：そうです。
Pochio：え、すごい！
原田：まあしょうがない。撤去作業だからいいんですよ。
A：公式に情報を引っ張ることはできたのですが、いろいろ引っかかるじゃないですか。
一同：（爆笑）
Pochio：それは、あの某N社さん？
A：そうです。公式で資料をもらうということは、ライセンス契約を結ぶことになりますし。
Pochio：そうですよね。
A：なのでうちは SFC をやってなかったので、ライセンス的にも大丈夫なように、資料が全くない状況から自分で作った、という感じですね。
Pochio：なるほど。
A：「熱血高校ドッジボール部[8]」の隠れボスの企画書とかも出てきましたよ。
原田：でも処分しちゃったんでしょ。もしあれば、なかなかすごい資料だったね。
A：どちらかと言うといちばん惜しかったのは、くにおくんのイベント配布用ゴールドカートリッジと「トランスフォーマー コンボイの謎」のデモ用カートリッジ。たぶん雑誌社用に作ったやつなんですよね。あの 2 個だけは、せめてトランスフォーマーだけは残しとけばよかった。
原田：それは？
A：当時は値が付くとは思わなくて…。捨てちゃった。
一同：あらららら…。

2.3.　SM 調教師瞳 VOL.1 の発売

Pochio：結局、瞳の開発は西武企画さんから依頼があった、ということなのでしょうか？
A：別に依頼を受けたわけじゃないね。あれは。やれる？っていう話から、まぁやるかと。2、3 カ月位で作れるならやってみようか、というくらいの話。
Pochio：しかもそれは、ノーライセンスで作るという話ですよね。
A：そうです。
原田：実は、そもそも 2 作目として発売された瞳 2 が本来 1 作目のはずだったんだよね。これの理由は、納期に間に合わなかったってのが正解なのかな？
A：違うよ。納期なんかないもん。単純にしびれ切らして 2 箇所目に発注したのだと思う。
Pochio：つまり、別のところで作っていたのが先に出来上がったから、SM 調教師瞳 VOL.1（以降、瞳 1）として発売されたということですね。

---

8 テクノスジャパンが 1987 年にアーケードゲームとして発表し、人気を博した。熱血高校の面々がドッジボールで試合をする。対戦ゲームが熱い。

原田:瞳 1 を作った人は、某有名ソフトハウスの人。3 日くらいで作ったと聞いてます。
Pochio:絵も瞳 2 とは別の人が描いているようですね。
原田:パッケージは実写だしね(図 5)。急いで作ってたみたい。
Pochio:瞳 1 はいつごろ発売されたのでしょうか。
原田:俺が土建屋にいたときだよ。19 歳のとき。
A:あの頃、冬だった記憶があるんだよね。
原田:通販で 12800 円だったんだけど、通販大嫌いだったから…。
Pochio:「兎と亀」で語られていた、西武企画の事務所へ瞳を直接買いに行った件ですね。
原田:西武企画に電話で「新宿だろ？　俺も新宿だから行くから」って言って。代々木の横、北新宿の線路沿いにあった事務所に着いたら、「ここに座っててくれ」と。見たら事務机の上に基板とか EPROM[9]とか転がってて。そこで座って待ってたけど、あまりにも暇なので「作っていいか？」ときくと、「作れるの？」っていうからペッタペターって自分で作ってた。その時は、SM 調教師瞳 VOL.2(以降、瞳 2)を開発している最中だったの？
A:瞳 2 はできていて、SM 調教師瞳 VOL.2 Remix(以降、リミックス)を作ってたと思う。



図 5: SM 調教師瞳 VOL.1

2.4. SM 調教師瞳 VOL.2 の発売と、Remix の誕生

原田:それで、瞳 1 の後に A ちゃんが作った瞳 2 が出ました。
Pochio:ちなみに原田さんが西武企画に入ったのは、何作目からですか？
原田:自分が入ったのは瞳 2 の途中くらいだけど、瞳 1 もずっと生産していたよ。要は、オーダーが来たら作ってた。
A:その瞳 2 が出た後に、なんかずっと売れているらしいし、儲かるからとりあえず作り直そうということになって、リミックス(図 6)ができたんだよね。
原田:リミックスに関してのネタは確実に俺なんですけど。当時、バーチャファイターリミックス[10]が発売されたんです。その頃瞳 2 の販売がちょっと伸び悩んでいて、何かいいネタは

[9] Erasable Programmable Read Only Memory の略で、書き込み・消去が可能な半導体メモリ。書き込みは電気的におこない、データの消去は強い紫外線をチップに照射する。
[10] SEGA の AM2 研が 1993 年に開発した世界初 3D 格闘ゲーム「バーチャファイター」のリニューアル版。1995 年にアーケードで登場し、セガサターン版も発売された。



図 6: SM 調教師瞳 2 REMIX

ないかねって時に、ちょっとシナリオとか追加してもらって、ちょっとグラフィックとか直してもらったりすれば…。
A:全面的に直したぞあれは。
原田:元々は気楽に、「ちょっと直してリミックスとうたって、限定個数にしたら売れるんじゃないか社長！」って言ったら、西武企画の社長が「いいねそれ！」って言って、「じゃ、5000 本限定で銘打ってみようか」と。カセットの箱にプリンタで印刷したシリアルナンバーのシールを貼ったんですが、4000 番から 5000 番までは何回かあります！
Pochio:え？？ 「何回かある」ってどういうことですか？
原田:4001 番から 4800 番台くらいまでが何回もループしてます！！
一同:(爆笑)
原田:しょうがないです！
Pochio:これ、書いて大丈夫なんですか？
原田:はい！！(笑)
Pochio:いやはや(汗)。ちなみに実際のところ、リミックスはどれくらい売れたのでしょうか。
原田:1 万本くらいだと思う。だから結構申し訳ないけど、「俺のやつは 4512 番だぜ」っていったら、「え、俺もだよ」っていうのがいると。
一同:(爆笑)
原田:だって商売だもん。俺、社長じゃないし。当時は守秘義務あったから言えないし。
まきの:本当にレアなのは、前半のものですかね。
原田:そうですね、0 番から 1000 番は 1 回しか作っていないと思う。ただ、私は EPROM を実装する係でパッケージングは別の部隊だったので、全部は把握していません。
A:それで、こっちには限定 5000 本と伝えて、リミックスのライセンス料ごまかしてるんだぜ。
原田:それ以前の問題。瞳 2 とか他のも販売本数が合ってないもん。「2000 本売った」と言っておいて、実は 5000 本くらい作ってるから。20 年前の話だけどね。
A:言ったところで請求するなら潰れた会社にだしね。つぶれる時に言ってくれれば請求したのに。僕のほうはたいして儲からなかったんですよ。
原田:ちなみにご存知の方は多いと思いますけど、グラフィック周りの開発は MSX[11]でね。
A:SFC はテレビに映すからね。MSX はテレビに映って全く同じ配色、同じ画面サイズに

---

11 MSX という名前はそもそもマイクロソフトとアスキーによって提唱されたパソコンの規格名称で、この規格に沿って様々なメーカーが MSX のパソコンを発売していた。規格は複数存在するが、一般的にはこれらに準じたパソコンを総じて MSX とよんでいる。

なるので使用しました。他は全部 PC-98[12]です。
Pochio:ゲームの中身って、A さんがシナリオを考えていらっしゃったんですか？
A:そうですね。シナリオ書いてたのは僕ですね。その後エロゲーのつながりができたので確認を取ってもらったんですけど、調教シミュレーション[13]としては元祖らしいですよ。
Pochio:まじですか！
原田:そういえば瞳 2 はバグでエンディング全部でないじゃん。
A:リミックスは出るよ。
原田:そう、リミックスは出るよね。でも瞳 2 はフローチャート全部書いて調べたユーザーさんがいたからね。
Pochio:瞳 2 はクリアできないんですか？
原田:特定のエンディングが出てこないんです。
A:フラグバグで。
原田:エンディングに番号がふってあるんだよね。ところが欠番になってるところがあって、おかしいと気づいた人がフローチャート作って全部調べたの。それでリミックスを作ったときに、シリアルナンバー0 番をその人にあげた。喜んでたみたい。

絵と漢字表示でスーパーファミコンの限界に挑む

まきの:そもそも西武企画からの発注で、「こういうの作りたい」というのはあったんですか？
A:なんか「エロゲー作りたい」って言ってたから、じゃあ作るかって。
まきの:じゃ、いい感じによろしくって感じですか？
A:そうですそうです。
Pochio:そこに初めて「調教シミュレーションだ！」と思い当たったのはなぜですか？
A:SFC のカセットはパソコンゲームと比較して容量が少ないから、絵をいっぱい出せないし、つまらないストーリーで話を進めたところで売れる気が全然しませんし。カセットの容量が 4Mbit[14]なので、512KB[15]しかないんです。オマケにとにかくエロゲーって絵が命なのに、フル画面の絵さえも SFC では出力できないので。
Pochio:すみません、それはデータの問題というよりはハードスペック的に？
A:PCG[16]が全画面埋められないんです。だから市販のゲームでも画面全体に絵が出るも

---

12 NEC が発売したパソコンで、Windows が登場するまで非常に高いシェアを誇った。

13 エロゲーの 1 ジャンルですが詳細はググってください。

14 1bit（1 ビット）は「0 か 1 か」の 2 進数の 1 桁に相当する情報の単位で、1Mbit（1 メガビット）は 10 の 6 乗ビット。つまり 4Mbit はその 4 倍。

15 1B（1 バイト）は 8bit のことで、つまり数値を 8 倍するとバイトからビットに変換できる。1KB は 10 の 3 乗バイト。512KB を 8 倍すると 4096Kbit となり、すなわち 4Mbit となる。

16 Programmable Character Generator の略。画面を 8×8 ドットの領域に区切って領域ごとに絵を表示する方式。昔のゲーム機はほとんどがこの方式だった。

のは、大抵は空とか黒い画面で埋まっているんですよ。SM 調教師瞳 VOL.3（以降、瞳 3）になると最適化のエンジンを組んで、自動的に似たパターンを割り当てて 1 画面で出せるようになってるんですけど。例えば顔の絵で、目の中の形は右と左は同じ絵にしちゃえとか、そういう感じですね。

まきの:PCG のパターンっていくつでしたっけ？

A:256 個ですね。全画面に対して 3 分の 2 くらいの正方形を作るのが精一杯です。

Pochio:なるほど、3 分の 2 はユニークなパターンで埋められるけど、残り 3 分の 1 は既に定義しているものをうまく使って、全画面表示の絵を作るしかない[17]。だから、定義済みのパターンの中から、本来描きたいパターンに似たパターンを繰り返し使うことで、なんとかしなければならないのですね。

せいみ:昔のゲームは、そこを手作業でやってたりしているわけですよ。

A:瞳 2 よりリミックスが凄いところは、絵のデータの解像度を上げるために、8 ライン走査線をバキっと切って、その 8 ラインが何も表示できない代わりに漢字データを全部転送して、そこだけ別スクロールになっているんです。

Pochio:ん？　どういうことですか？？

せいみ:パターンのデータを、走査線割り込みの瞬間にグラフィックのデータから漢字のデータに切り替えちゃうんです。それでグラフィックを表示するつもりのところで漢字のデータを表示させる。グラフィックを漢字にしちゃうんです。MSX だと普通によく使われた方式です[18]。

A:ファミコンでも普通だったんですよ。ただ SFC であの量の漢字をフルに出したゲームってないんですよ。12×12 のフォントで、JIS 漢字第 1 水準全部カバーしている。

Pochio:ちょっとまって。そもそも SFC は漢字を表示する機能を備えていない？

せいみ:そうです。パソコンと違って漢字データなんて覚えていません。

A:だから絵で漢字データを作っているわけです。

---

17 PCG として定義したパターン（ドットで描いた絵）をペタペタとタイルのように貼ってテレビ画面上に絵を表示するのだが、その PCG パターンは 256 個しか作ることができない。256 個のパターンを普通に並べて絵を作っても、テレビ画面の 3 分の 2 しか埋められない。全画面の絵を作りたいのなら残りの余白を埋めるために、256 個の PCG のうちどれかを使いまわすしかないのだ。それゆえ、空の色と真っ黒の PCG を定義しておいて、残りの部分をこれらで埋めることでなんとか 1 画面の絵にするしかない、という苦労がしのばれる話[5]。

18 簡単に説明すると、ブラウン管のテレビは画面を横方向に切った細い線（走査線）を上から順々に書き換えることで表示している。ゲーム機は VRAM（ビデオメモリ）に記憶されているデータを画面に表示するが、きれいな絵を描くために絵の解像度を上げると当然データの量が増える。そこで、VRAM いっぱいに記録された高解像度の絵をテレビ画面上に表示しきった時点を考える。走査線は絵を表示しきってテレビ画面の途中まで来ている。この時点で VRAM が記憶しているデータは既に画面に映っているので不要となる。そこで次以降の走査線に対応する VRAM のデータを漢字データ（漢字の絵）に書き換えてしまう。すると続きの走査線によって画面上にはその漢字の絵が表示されていき、結果的に高解像度の絵と漢字を表示できたことになる。

Pochio:それじゃ、自分でフォントデザインしているって事ですか？！
A:もちろん、フォントからやってますよ。

2.5. SM 調教師瞳 VOL.3 は技術の極み

Pochio:瞳 2 のシナリオは A さんが考えたけど、絵は別の方だったんですよね。
A:そうですね。とりあえず動くもの、というのが瞳 2 です。リミックスは多分技術的には SFC の中でも最先端を行っていて、絵を直したりスピードアップしたりと色々やりました。瞳 3(図 7)は多分真似できないレベルで、BGM ドライバも音色もいよいよ完全自前になってくるんです。
Pochio:先ほど、BGM ドライバは他のソフトから引っこ抜いたとおっしゃっていました。
A:最初は引っこ抜いてきたのを解析しきれていなかったんです。公式の音源資料が無いから完全に自己解析で、ドライバも自前で書いてましたから。それが正しい仕様かどうかは未だに知りません。少なくともネットに出回っている資料のベースは僕が作ったやつです。公式では「かんきち[19]」というデフォルトの N 社特製ドライバを使うことになってます。あれは一応ウェーブテーブル、PCM 音源[20]なんですけど、データのフォーマットの持ち方が特殊なので、音色が足らない時は、他のゲームの音源データから引っ張ってきた。

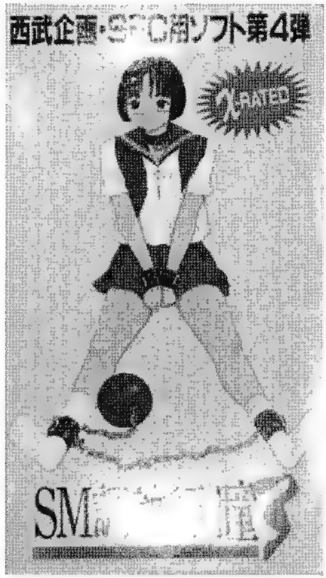


図 7: SM 調教師瞳 VOL.3

Pochio:すごい…。
A:瞳 3 になると、LHA[21]でデータを圧縮しているんです。CPU パワーが足らないから、音源チップ側で圧縮展開しています。「テイルズ オブ ファンタジア[22]」で歌っているのを見て「これ、できないことないよね」って思って、取りあえず歌うデモを作ってから、これで圧縮展開もサウンド側に積んだら出来るねって。そのおかげで絵に使えるデータの容量が倍になったりして、もうこれ以上の技術は無いだろうというのが瞳 3 なんです。
原田:瞳 3 は凄いんですよ。背景斜めにスクロールしてたりして。

---

19 正式名称かんきちくん。SFC の標準音源ドライバでとても使いづらかったらしい。
20 ウェーブテーブルも PCM 音源もシンセサイザーの音声合成方式の 1 つで、メモリに記録してあるサンプリングされた波形を再生して音を生成する。
21 ファイルの圧縮ソフトの 1 つ。または LHA の元となる圧縮アルゴリズム LZARI 法のこと
22 1995 年 12 月 15 日にナムコが発売した SFC 用 RPG で、オープニングで歌を歌う。

A:瞳 3 はプログラム技術的には結構トップクラスかなと思います。
Pochio:その瞳 3 っていつごろ発売されたんですか？
A:先ほど話したように、テイルズが出てましたね。
Pochio:となると、テイルズが 1995 年の年末に発売されたので、1996 年でしょうか。

2.6. 10 ジーコ 1 瞳

Pochio:ちなみにリミックスっておいくらだったんですか？
原田:定価 12800 円じゃないかな[23]。
Pochio:瞳 1 も？
原田:まぁ、原材料費は変わってないから。
Pochio:原材料費はジーコ[24](図 8)？
原田:ジーコも使ってる。
A:瞳 3 はスーパーメトロイドを使ってる。
原田:他のゲームも使ってたけど、一番本数が多かったのがジーコみたい。ジーコは全て新品です。中古は一切使っていません。瞳の流通には初心会[25]の 1 つが入っていたので、全国流通していたんです。北海道でも売ってたし。ところが初心会を通さないで売ってよかったのが、「ゼット」と「メッセサンオー[26]」。なぜかというと、秋葉原でバイト雇って瞳のティッシュペーパー配っていたら、それを手に取ってくれたのがこの 2 社の担当さんで、一番最初に取引したからなんです。

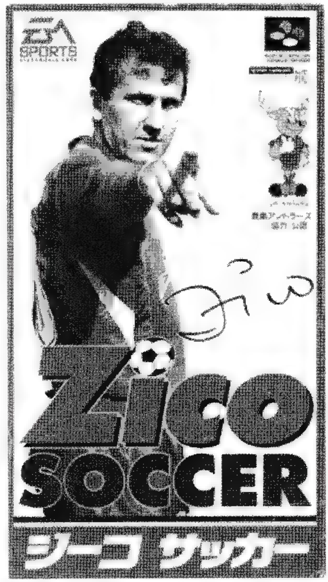


図 8: ジーコサッカー

A:知ってる。すごい本数とってたよね。
原田:そう、それで店頭で売り出すことになって、流通を通すとどうしてもマージンが下がっちゃうけど、その時の恩義があるからこの 2 社だけは納品を直で持っていってた。
Pochio:ところで瞳はノーライセンスの商品じゃないですか。初心会は関係ないのでは？
原田:問屋がもうかるから。そんなこと言ってる場合じゃないから。

23 調べたのですが、結局定価がわかりませんでした。
24 エレクトロニック・アーツ・ビクターが 1994 年に発売した SFC 用サッカーゲーム。ワゴンセールで投げ売りされていたことが多かった。瞳の原材料になっていたことでも有名。
25 某 N 社さんの一次問屋で結成された団体のこと。N 社商品のほとんど全部を扱っていた。
26 かつて秋葉原にあったゲームショップ。2012 年、現在も秋葉原にあるゲーム・DVD ショップ「トレーダー」の運営会社に吸収合併された。

せいみ:通常は N 社から初心会に直接商品が入っていたのが、西武企画から初心会に入るというありえないルートが出来上がっていたんですね。

原田:このシステムは書いていいと思うんですけど、その初心会の問屋が、地方の小売店とかに「いらない(余った)ジーコはないか」と聞くんです。ワゴンセールでも売れないのがあったとしよう。それを西武企画が 1 本 700 円くらいで全部ひきとって、定価 12800 円の瞳にして戻す、ということも可能だったらしい。

Pochio:すごいですね。

原田:現金で買うのもいいし、ちょっと卸値を安くして瞳にして返すのもあり。つまり何ジーコで 1 瞳みたいな。

一同:(爆笑)

まきの:原田さん、前におっしゃっていましたよね。10 ジーコ 1 瞳ぐらいと。

原田:それぐらいの勢いでやってたらしい。新品のジーコを 10 本くれたら瞳を 1 本戻すみたいな。すると不良在庫がなくなったうえ、どんな地方のファミコンショップさんでも瞳シリーズが月に各 1 本ずつ定価でうれたらしいんですよ。値引きしなくても勝手に売れて、それでまたリオーダーがきて。しかもそのたびにジーコが減る！

まきの:それ、一挙両得ですよね。

原田:それで、ジーコが市場からなくなって…。

一同:(爆笑)

原田:新品だからね。新品のジーコっていうのがポイントだから。

Pochio:中古をいやがった理由はなぜですか？

原田:瞳の紙パッケージは印刷して作ったんだけど、中じきとカセットは再利用するから新品でないと。袋も全部再利用したから。

Pochio:そうなんですか！

原田:もったいないでしょ。あれ作ると高いから。だから新品にこだわった。

2.7. SM 調教師瞳 番外編

Pochio:さっきリミックスを作った後に番外編があるというお話がありましたよね。番外編はなんだったんですか？

A:なんとなく 1 本はやく作ってくれって言われて。1 ヶ月くらいで。

原田:あれはアドベンチャーゲームなんですよ。

A:1 ヶ月で作れてそこそこの内容というところで。瞳 3 で全画面の絵を出すのが技術的にある程度落ち着いてきたのもあって。

原田:絵がでかいもんね。

Pochio:リミックスと瞳 3 の間に番外編ですよね？　だけど、瞳 3 の開発は進んでいた？

A:進んでましたね。
Pochio:で、瞳 3 の開発が終わる前に1本欲しいという要求があったイメージ。
A:そうです。
原田:時系列的にいうと、1、2、リミックス、番外編、3。
Pochio:どんなアドベンチャーゲームなんですか？
原田:画面で、ここをどうする？みたいな感じで、なんか選んでたよね？　マウスカーソル出して。あれ、マウスも対応してるんだっけ？
A:切った記憶もあるけど対応した記憶もある。
原田:スーパースコープ[27]には対応してなかったよね。
A:対応していたんだけど、わけわかんなくてやめた記憶がある。番外編はグラフィックをクリックするマンホールタイプのゲームなんで。
原田:ここが怪しいってところを選ぶ。
A:それをスーパースコープで打てるように対応させようと思ったんだけど、あれ、当たり判定の瞬間に画面を一瞬真っ暗にしないといけないんですよ。そうすると判定ポイントがばれちゃうんです。
Pochio:光線銃と同じ仕組みですね。
A:そうですね。
Pochio:その番外編のあとに、開発中だった瞳 3 が出るわけですね。
原田:瞳 3 は定価が高いんですよ。14800 円か 15800 円だか。それはスーパーメトロイドの原価も高くなっていたので。スーパーメトロイドは当時、ワゴンで 980 円だったの。だから、瞳になったんです。なんだけど、いまでは恐ろしいことにポテトさん[28]とかで未開封で 5 万円以上で置いてあるから。中古でもパッケージつきなら 5000 円とか超えるんでしょ。あんなに瞳化しちゃったのに(笑)。
一同:(爆笑)

2.8.　瞳化のはなし

土日返上でせっせと瞳化

Pochio:さっき、リミックスの販売本数が 1 万本くらいという話をしていたじゃないですか。
A:1 万 2、3 千だったと思う。2 万はいってないはず。
Poichio:瞳 1 はどれくらい売れたのでしょう？
原田:瞳 1 はね、よくわからないんですよ。
A:気がついたらちょこっとずつ作っていたから全くわからないです。50 本とかそういうオー

27 SFC の周辺機器で、光線銃のようなもの。肩に担いで撃つスタイルで使用する。
28 秋葉原や池袋にある有名中古ゲームショップ「スーパーポテト」のこと。

ダーで作っていたから。

Pochio:ちなみに瞳2は？

A:1回の出荷で1000個とか2000個とか作っていたのは知ってる。

原田:ひどいエピソードがあって、金曜日の夕方18時くらいに「うぇーいっ！ 今日もつかれたなー」って伸びていたら、となりで西武企画の社長が電話で「ありますよ、3000本。ありがとうございます！ 週明けすぐに！」って言って。いや、在庫がないのにですよ。3000本と聞いて、そこにいる社員が「何言ってるんだ？」とか話してたら、社長が電話切ったとたんに「みんながんばろう！」って(笑)。「材料あるから！」って。材料はありますよ、確かにね。そこから土日返上ですわ。その時は在庫が200本しかなかったので、金曜日の夜から残り2800本生産するんです。製造部隊はたった3人だったのに。

Pochio:瞳2も1万本くらい作ったのですか？

A:もっと作ってるんじゃないかな。2万は作ったと思う。

原田:番外編は1万本は作ったと思う。瞳3はどうだったかな。SFCの末期だからね。

瞳3の製造はなかなか大変だった

原田:瞳3までは、全部4MbitのEPROMを使ってたんです。ピン配置は元々基板に載っているマスクROM[29]とほとんど同じなんですよ。なので内部でジャンパ線[30]を2本だけピョッと飛ばしてた(図9)。ところが、瞳3はスーパーメトロイドをベースに8MbitのEPROMを使って作っていたのですけど、スーパーメトロイドはSRAM[31]を積んでいるので、セーブできるように作っていたんです。そのせいで、ジャンパ線の数が13本も必要になって。

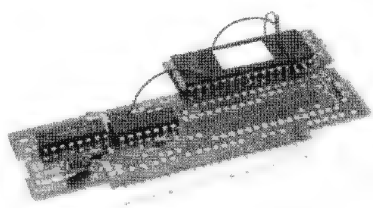


図 9: ジャンパ線での接続の様子

Pochio:大量生産するには結構大変ですね。

原田:死ぬかと思ったよ。すげえ疲れたよ。

そんそん:EPROMの足りないアドレス線をジャンパしてたんですか？

原田:マスクROMとアドレス値が違うらしくて。

そんそん:パッケージは同じだけどピンスワップが必要、ということですね。でも、13本のジ

29 書き込み、消去ができない半導体メモリ。細かいことは抜きにしてあくまでイメージで説明すると、データの版を作って焼き付けて製造する。大量生産に向いている。

30 電子回路の離れた端子間を接続する電線のこと。回路基板の配線だけではどうしても接続できなかった2端子間を接続する際などに用いられる。

31 Static Random Access Memoryの略で半導体メモリの一種。少ない電力でデータを保持できるので、バッテリーバックアップ方式のカセットでセーブデータを保存するのに使われていた。

ャンパってピンスワップのレベルじゃないと思うんですが…。
原田:SRAM まわりもちょっと変えていたんだと思います。元々N 社さんが作った基板に載っていたマスク ROM と 8Mbit EPROM のピンアサインが全然違ったんです。
余熱:パターンカット(基板上の配線の切断)とかはいらないんですか？
原田:パターンカットはしなかった覚えがあるけど、ピンあげはしてる。足はあげてて、そこに予備はんだを盛って配線を付けていく感じで。
そんそん:1 万台も生産するなら、ピンスワップ専用の下駄基板を起こす発想は無かったんですか？
原田:無かった。俺たちただ作るだけだから。あとは、高さが入らないと思う。
A:作ってた人たちは、ハード専門じゃないんですよ。元々ハードの専門もこっちなんで。
そんそん:そういうことですね。

2.9. 瞳 3 のバージョン違いと SPC700

原田:瞳 3 のときに面白かったのが、西武企画の中の人が EJ さんに「まだゲームできないの？ まだできないの？」って電話するじゃないですか。すると部下の人が「いま持ってきました～」みたいな感じでフロッピーディスク持ってやってくる。それを当時の SFC 用のマジコンで起動してみるけど、動かない。これが 3 回くらいあってね。
A:確信犯は 1 回だけだよ。
原田:知ってる(笑)。取りあえず動かないので、「明日持ってきます～」って。瞳 3 って俺の知ってる限りでも 13 バージョンあって。
A:14 じゃなかったっけ？
Pochio:そんなにあるんですか？
原田:ある。まず冒頭に動かないのが 3 つぐらいあるんだけど、動き始めてからのバージョンでも 10 ちょい。
A:8 か 9 くらいで容量を圧縮して 4Mbit になったんです。
Pochio:最初は 8Mbit 版を出していて、後で容量を圧縮した 4 Mbit 版を出したと。
原田:8Mbit 版といっても、容量は 6Mbit しか使ってなかったんだよね。
Pochio:でも 6Mbit を 4Mbit にするのはすごいですよね。3 分の 2 ですよ。
原田:瞳 3 の最後が完全オリジナルのサウンドドライバなんだよね。なんかね、最後のバージョンは音が違うんです。これやばいです。コレクターの人が後で相当大変なことになると思うよ。これ地獄絵図だから。最終バージョンはゲームを始めた途端に音が違うんです。
A:MT32 というローランドの MIDI 音源から音をサンプリングしてました。
原田:「これなにやったの？」って聞いたら「全部作った。今回はすごいよ」って話になってね。「バージョンアップしたら、最初から全然違うじゃん！」と。

Pochio: オリジナルサウンドドライバのおかげで容量が小さくなったのですか？
A: そうですね。
Pochio: 3 分の 1 も容量を減らせたのはなぜでしょうか。
A: PCM データのサウンドデータと、画像の圧縮展開もサウンドドライバ側でやってたので。だから BGM ドライバを入れ替えることによって、ゲームのレスポンスを落とさないでそのまま圧縮効率を上げることができていたんです。
せいみ: SPC700 を極限まで使い切ったということですね。
A: そうですね。あそこまで使っているものはないと思いますよ。
そんそん: 補足すると、SFC にはメインの CPU・メモリとは別にサウンド専用の CPU・メモリがあって、バスで繋がってるんです。だからサウンド CPU 側のデータを取って来たり流し込んだり出来るんですよ、遅いですけど。サウンド側の RAM は 64KB で、メイン側の RAM は 128KB 位しか無かったと思うんで、サウンド側の RAM 容量が意外と大きいんです。
A: メイン CPU に関しては国会図書館に資料があったので、行って調べてきました。
Pochio: その国会図書館にあった資料というのは、どこが出していたんですか？
A: 多分技術評論社かなんかのやつで。ただとっくの昔に絶版になってた本なので、しょうがない国会図書館に行ってコピーしてくるかと。
そんそん: 伺いたいのですが、サウンド側の CPU は SPC700 とか名前がついているかと思いますが、どうも APU とかの呼び名があるみたいなんですよ。開発時にはどの名前で呼んでいました？
A: 僕は SPC700 と呼んでいましたね。SPC700 のユニットだけ別ユニットになってますよね。テクノスジャパンにそれを X68000[32]につなげた開発ツールがあったんですよ。
そんそん: そうでしたか！ 説明しますと初期の SFC 筐体を開けると、中に小さいサウンドユニット、SHVC-SOUND が刺さってて完全に別扱いだったんですよ(図 10)。で後期になるとそれがメイン基板に統合されて、最後はサウンドチップ自体が 2 チップからワンチップ化された感じです。
原田: いちばん初期型は取れるんですよ。
A: その取ったやつを X68000 につないで開発していて、ああこれ取れてこうなるってことは完全に独立しているんだと思って、解析を始めた感じですね。
原田: X68000 につないだのは、テクノス



図 10: SHVC-SOUND

[32] シャープが 1987 年に発売したツインタワー筐体が特徴的なパソコン。いまでも人気がある。

が独自にやったの？
A:独自にやったんだと思う。
まきの:まぁ、X68000 用のツールなんか某 N 社は出してないですよね。
原田:あの頃、SFC の開発機材ってインテリジェントシステムズ社[33]のだったの？
A:インテリジェントシステムズなんだけど、そんな機材ないから、基本的にはデバッグして止まったら再起動して。ブレークポイントとかも設定できないし。

2.10. 前半戦最後の余談

関東悩み相談室

A:あれ、悩み事相談室の話はしないの？
原田:あれは書いてもいいかな。瞳やってた時に西武企画の社長が何考えていたのかしらないけど、事務所の電話の 4 番にかかってくると、「はい関東悩み相談室です」って電話に出るの。「うちの子供が薬物に…」とかいわれて「まじかよ！」って思いながら、当時 20 歳くらいの人間が「それは大変ですね…」とか「気を確かに、がんばれますよ」みたいなやつやって。「なんでこんなことやっているんですか？」って社長に聞いたら、「人の悩みを聞けば商売につながる」って。
一同:へー！

A さんのメジャー作品

原田:A ちゃんの 1 番メジャーな作品って何？ 商業だとなんだろう？
A:途中から会社吸ちゃってるからね。ほら、シー・ラボ[34]買っちゃってるじゃん。そうなると PC-98 のマルチペイントっていう答えしか出てこないじゃん。
原田:シー・ラボがハッカー・インターナショナル[35]だよね。
A:そうそう、ブロック崩しとか作ってたやつ。
原田:凄いんですよ。これ書いていいの？
A:いいんじゃない？
原田:いいよね。つぶれたしね。ハッカー・インターナショナルと EJ は合併しているんです。なぜか闇のスクエニ状態で合併していたという。何年ぐらいかな。結構末期だったよね。

---

33 N 社さんのゲーム機用ソフト開発をかなり昔からしていた会社で、ファイヤーエムブレムなどが代表作。意外にも N 社との資本関係はない。

34 パソコンソフトの開発メーカーで、PC-98 用のお絵かきソフト「マルチペイント」が有名。

35 非ライセンスのファミコンソフトを開発販売していた会社。ディスクシステムのコピーツールなども作っていた。

3. インタビュー後半「同人ハードの夜明け」

3.1. 当時の MSX 界隈について

インタビュー後半は、MSX の勢いが下火になりつつある中で、どうにかかつての勢いを取り戻そうと、当時の MSX ユーザーが同人ハード開発に歩みだす話と、そこで起こったある出来事の話、そして秋葉原にかつて存在したジャンク屋の逸話について語られます。そこで後半に入る前に、当時の状況について簡単にご紹介したいと思います。

MSX はマイクロソフトとアスキーが提唱したパソコンの規格で、その規格に家電メーカーなど 20 社以上が賛同して、1983 年から様々な MSX パソコンが販売されていました。しかしそんな MSX 界隈の勢いは 1990 年台に入ると急速に衰えていき、MSX パソコンを販売するメーカーは最終的に松下電器（いまのパナソニック）の 1 社だけになります。アスキーは、MSX の専門誌である「MSX マガジン」を発行していましたが、1992 年にこれを休刊します。その後はライバル誌だった「MSX・FAN」が唯一の専門誌となりましたが、1995 年 8 月に休刊となります。



図 11: 当時の LL パレス通販カタログ[6]

このような MSX 界の状況を危惧し、ユーザーは MSX 界隈の勢いを復活させ持続させるために、「無いものは自分で作ろう」と同人ハード開発へと動き出します。例えば MSX の拡張性を広げるための拡張スロット増設ユニットなどです。MSX に詳しいせいみさんの話では、「これらの動きは、ゆくゆくは自ら MSX パソコン本体を作る、というところを見据えていた」とおっしゃっています。

さて、その 1990 年台に A さんは MSX 復活プロジェクト（略称：MFP）を立ち上げ、拡張メモリユニットと拡張スロットを開発。当時はまだ珍しかった同人誌通販の LL パレス（図 11）で販売を試みたことが、1993 年当時のカタログ記事からわかります。この時点では拡張メモリユニットは完成していたものの、拡張スロットについてはまだ完成しておらず、予約を受け付けている状態でした。

その後、MSX・FAN 最終号（1995 年 8 月号）の最終頁に 4MB の拡張メモリユニット、未完成と思われていた拡張スロット、そして IDE インターフェースのハードディスクを MSX に接続するユニットの 3 つの製品写真を掲載した全面広告を、「有限会社イージェー MFP 事業部」の名義で掲載していました。

しかし 1996 年 7 月 1 日付の「GIGAMIX PRESS」(MSX サークルが出していた東スポ風味のペーパー)によると、「有限会社イージェーの MSX 部門が、なんと完全撤退することになった！」とあります。その理由として経営不振を上げていて、入金したけれども製品が届かないといったトラブルがあったと記載されているのです。MSX･FAN 最終号の広告には、すでに完成しているとみられる製品写真が掲載されていたにも関わらずです。果たしてこの一件の真相は？

というわけで、後半のインタビューに入っていきましょう。

3.2. MSX 復活プロジェクト(MFP)の話

MFP プレス創刊号と、MFP 撤退の理由

せいみ:今日はこんなものを持ってきたんです(せいみさん所有の EJ の封筒が登場)。

一同:うおー！！

A:代々木の住所じゃない？(図 12)

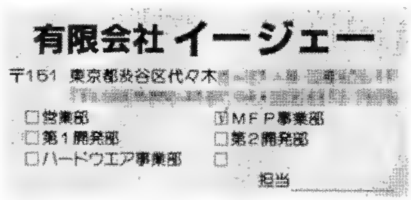


図 12: EJ の封筒に印刷された差出人

Pochio:この封筒を見ると営業部、ハードウェア事業部と、色々部署があったんですね。

A:一応部署は全部あったかな。

Pochio:ちなみにこの封筒の中にあるのは、MFP プレス Vol.1 創刊号です。

A:Vol.1だけで終わってるやつね。

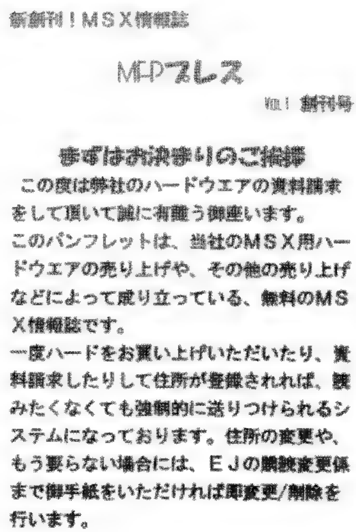
Pochio:おお！　せいみさん正解ですね。せいみさんが Vol.1 だけしかないはずだと。なぜかというと、「あったら俺はぜったいに取っておいてる」と。(笑)

まきの:せいみさん、なんで取っといたんですか？

せいみ:いや、当時の資料片っ端から取っといてありますよ。

A:たぶんうちにも探せばあるよ。

Pochio:これね、書いてあることがすごいんですよ。「一度ハードをお買い上げいただいたり、資料請求したりして住所が登録されれば、読みたくなくても強制的に送りつけられるシステムになっております」って書いてある(図 13)。


新創刊！ＭＳＸ情報誌

MFPプレス

Vol.1 創刊号

まずはお決まりのご挨拶

この度は弊社のハードウエアの資料請求をして頂いて誠に有難う御座います。
このパンフレットは、当社のＭＳＸ用ハードウエアの売り上げや、その他の売り上げなどによって成り立っている、無料のＭＳＸ情報誌です。
一度ハードをお買い上げいただいたり、資料請求したりして住所が登録されれば、読みたくなくても強制的に送りつけられるシステムになっております。住所の変更や、もう要らない場合には、ＥＪの購読変更係まで御手紙をいただければ即変更/削除を行います。

図 13: MFP プレス創刊号[7]

一同:(爆笑)

せいみ:その割には 1 通しか届かなかったんですよ。

一同:(爆笑)

A:1 回だけだったというのは、タイミングを逃したのもあるけど、西武企画がお金払ってくれなくて、金なかったんよ。

Pochio:で、MFP プレスのなかに MSX の同人ハードのことが書いてあるんですけど。

A:そっちもいくの？

Pochio:MSX の歴史という意味でもかなり重要かと。これ同人ハードの先駆けだったのではないかと。

A:そうですね、X68000 の「まーきゅりーゆにっと[36]」とかもまだないので。

Pochio:で、せいみさんのお持ちのこちらのギガミックスプレスに、EJ が終わるという資料がありました(図 14)。



GIGAMIX PRESS —— cult magazine for MSX users & lovers (^_^) —— 7.1.1996 volume X

GIGAMIX PRESS

通称Gプレ 一部・拾円

text:Takashi Kobayashi design:ban's design

http://www.awa.or.jp/home/nf_ban/gigamix

イージ(エ)ー完全撤退

Mファン最終号にて巻末広告をジャック、激安MSX用IDEインターフェースの発売など、派手なデビューを遂げてMSXユーザーの話題を総ナメした有限会社イージェー（EJ）のMSX部門が、なんと完全撤退することになった！理由は「経営不振、赤字なため」。その負債金といったら毎月約50万円ずつ溜まっていて、EJの事務所にはヤクザ風の集団が借金の取り立てで押し掛け、ドアをガンガン蹴っているらしい。おいおい、大丈夫か…。

MSX系ネットワーカーの間ではダークな噂が広がっているEJ。それはユーザーがEJへ商品の注文を行い、代金まで振込しているにもかかわらず一向に商品が届かないことによる不信感である。ユーザーが内容証明を取って訴訟寸前まで話が進んでしまったこともあった。また、設計は良いのだが、肝心の完成品のクオリティーが良くないらしい。IDEインターフェースは値段の割には十分活用できる内容になっている。増設メモリも日本国内で正式に扱っているのはEJだけだ。しかしうっかり部品を付け忘れて出荷していたこともあるという。EJの経営は、残念ながらどこかヌケているように見えてしまう。

今回の撤退話について詳しくは「PCドルフィン（司書房刊）」6月号に掲載されている。EJは現在ではなんと**スーパーファミコンでエロゲー**を発売して話題になった「SM調教師・瞳」シリーズを手がけるソフトハウスとしてアキバ系マニアの間に君臨している。ハード販売をやめるのは仕方がないにしろ、ユーザーからお金を受け取ったからには、受け取った分だけは製品をちゃんと作って、ユーザーへ発送してくれよな!! あと、EJの事務所がいつの間にか移転してて、Gプレが発送できないぞ!!（拉）

図 14: GIGAMIX PRESS の EJ の MSX 撤退記事[8]

せいみ:MSX サークルのギガミックスさんのところが当時の情報をまとめていたんですよね。

原田:つらい過去が来た。

A:つらい過去が来た。

せいみ:すみませんね…。EJ から MFP が撤退するという情報がありましたが、その原因は何だったのでしょうか？

A:そうですね、撤退したのは平たく言えば、顧客情報が入ったハードディスクがクラッシュしてどうにもならなくなりました。申告のあった人の分は全部返金を受付けて、お金も返しているし商品を送れる人には送ったんだけれども。もうそれ以上できないじゃないですか。必要な情報を失ってしまったので。

せいみ:なるほど、それが真実だったんですね。

---

36 X68000 用の音源ボードで、元々は同人ハードだったが、満開製作所がその後バージョンアップして発売した。

A:注文の件数以上返金しているから、本当は注文していないけれども返せって言った人もいたのかもしれません。

MFP と EJ の関係

せいみ:たんせい[37]で売っていた MFP-RAM[38]が、基板まで作った同人ハードとしてたぶん最初ですかね。

A:そうですね。法人化しないと基板の発注ができなかったから、法人化した。それが EJ だったというわけです。

原田:時代だね。

Pochio:つまり同人で開発したけれども、量産するためには法人化するしかなかったということなんですね。

せいみ: 一番最初、バックアップ活用テクニック(以降、バッ活)という雑誌で A さんが記事を書かれた時に、MFP というのがいきなり立ち上がっていますが、たぶん MSX マガジンが急に終わって MSX が不穏になったのがきっかけですよね？

A:そうですね。後は RAM カートリッジなどの周辺機器が作れたりした、という流れから、もうあの頃で「多分本体作れるよね」、というところまでの道筋はあった上での「金必要だよね」、というところから始まっていたんです。

Pochio:それはせいみさんの推測と一致しますね。



図 15: LL パレスカタログ No.16(1993 年)に掲載された MFP の同人ハード販売告知[6]

37 秋葉原神林ビルの 2 階にあったジャンク屋。正式名称は「丹青通商」で、その後荒川区町屋に移転。ほとんど古本屋になっていた。公式ホームページ上で、2017 年 11 月 6 日から江東区亀戸に移転したとの情報がある。

38 MFP が作った MSX 用の拡張メモリカートリッジのこと。

A:月一の飲み会があったじゃないですか

せいみ:さくら会ですね。MSX のメーカーさん、パナソニックさんとかソニーさんとかが仲良くて、月一で集まっていた会合なんですけれども。それが無くなったタイミングですね。MSX マガジンを発行していたアスキーが MSX を作ったのにも関わらず、どこよりも早く MSX から撤退したんです。そのせいで MSX 界隈は、みんな「これはあかんぞ」と思い始めたんですね。MSX が大好きだから何か続けたい。その時に一番最初にアクションを起こしたのが MFP なんです。

A:あれに関しては拡張メモリユニット(MFP-RAM)の方も苦労したんですけれども、拡張スロットが一番大変で。あれほんと大変でね、信号反射に悩ませられまくる。ノイズがすごい乗るんですよ。動きやしない。基板 4 回起こしましたけど、4 回とも動かなかった。

Pochio:LL パレスという当時の同人通販のカタログの中に MFP-RAM のハードウェアと基板と拡張スロットが掲載されています(図 15)。

A:MFP-RAM のほうは写真をみると、ラベルのシールができていてケースに入っているので、もう動いてます。ただ安定しないんですよ。なのでどうやったら安定するんだろうって四苦八苦して、時間がかかっていました。拡張スロットは自分の所で MFP-RAM を同時に作っているわけですから、せめて最大となる MFP-RAM の 4 本挿し[39]で動かなきゃ話にならないんです。

Pochio:なるほど。

A:それから、IDE は頑張ったよ。あの値段で作るのは今だって難しいですよ。

せいみ:4800 円は確かに魅力的すぎて、同時期ぐらいに SCSI 対 IDE[40]が MSX の中でも戦争になっていたくらいです。

A:SCSI のハードディスクって、インターフェースをハードディスク側に載せているから高いんです。IDE は安いんですよ。

Pochio:IDE も拡張スロットも、「量産しようとしたらやっぱり法人化が必要だった」ということですね。せいみさんが MSX にかなり詳しくて、LL パレスや GIGAMIX さんの資料から、拡張スロットの方は完成していなかったんじゃないかと推測していたのですけれども、今の A さんの話だと完成していたということですか？

A:完成していたし出荷もしていますよ。ただ、発送するための情報が、ハードディスクのクラッシュでなくなってしまいました。宛先の住所がなくなってしまったので、返金するなら返金するし、商品を送るなら送りますよ、と選んでもらっていた状態を半年か 1 年ぐらいやっ

39 MFP が開発する拡張スロットは、MSX 本体の 1 つのスロットを 4 つのスロットに拡張する装置だった。したがってそのスロットに挿して使える拡張メモリユニット（MFP-RAM）も同時に開発しているなら、ユーザーが拡張後の 4 つのスロットすべてに MFP-RAM を挿すことを想定して作らなければならないのは当然でしょう、という話。

40 SCSI も IDE も、パソコンにハードディスクなどの装置を接続するためのインターフェース規格。

たんです。ただインターネットもない時代だったので、告知のしようがなかったんです。
せいみ:MSX・FAN 最終号の最後のページに A さんが広告を出しているんです(図 16)。
A:広告出していますね。この頃はサンプルが動いていますよ。写真出せているわけです

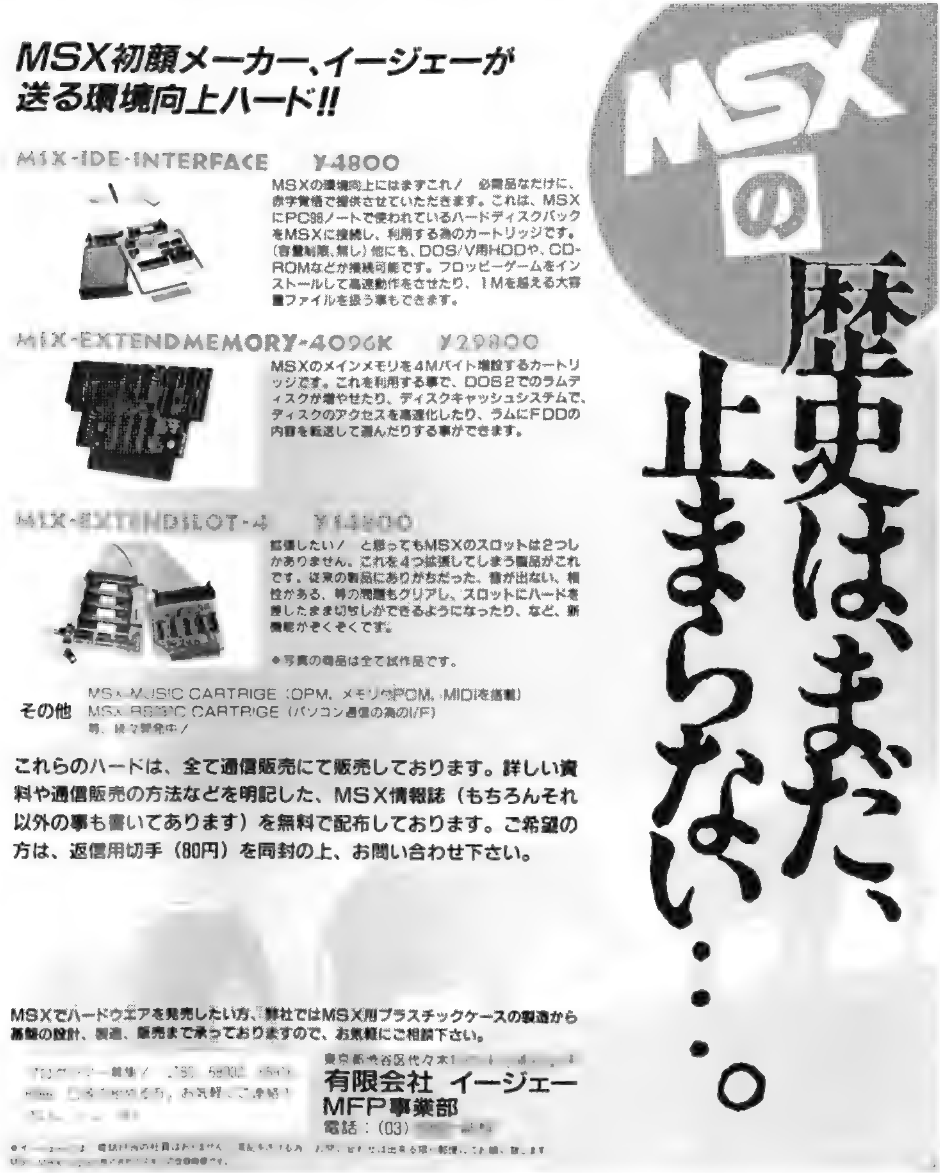


図 16: MSX・FAN 最終号の裏表紙に掲載された EJ の MPF 事業部の製品広告[9]

から。イベントか何かでもデモンストレーションしています。だから知っている人もいるはず。
Pochio:つまり、これ 3 つとも全部出荷されていたんですね。
A:されてますよ。特に IDE に関してはエライ数出ていますよ。多分 1000 に近い数出しているはず。
Pochio:では「未完成で商品が送られなかった」という話は、間違いだったということですね。
A:そうですね。ただ確かに返金されてない人もいるかもしれない。けれども、もうどうにもならないんです。
Pochio:それはまあ確かにクラッシュしちゃったのは不幸だったとして、これはちゃんとこの同人誌に書くべきですね。
原田:かといって、申し訳ないけど今更返金は難しいでしょうね。
Pochio:20 年前のことですから。そうすると、後に似非職人工房さんが同じような拡張スロットを出されていますが、実は MFP さんが先に成功していたということですか？
A:そうですね、それはすごく単純な話で、最初の拡張スロットの開発に似非職人工房さんも参加していたんです。
Pochio:てっきり 4 回基板を作り直して、資金がショートしてしまったために完成しなかったと思っていました。
A:先ほど話した信号の反射についても解決し、完成して終わっているんですよ。資金ショートはしていたんですけれども、製品は出しています。会社は事業部が色々あったので、どうにかこうにか他の仕事で回してた。ぶっちゃけ作って欲しい人のために作っていて、こちらも利益を元々求めて作っていないので。値段見てくれればわかるんですよ。そんなに利益は載ってないんです。だから回路図も全部オープンにしていたんですね。
せいみ:そうですね、バッ活に回路図全部載っていますよね。
A:だから、作りたきゃ作れ。作れるなら、ということなんです。

3.3. EJ は生粋のハード屋さん

A:最後の最後ハードウェアで言うと、アーケード基板を作っていましたね。
Pochio:それは EJ で？
A:そうですね。恋姫無双のアーケード基板「恋姫演武」をやっていましたね。2011 年です。ハード部門もそこまでは置けていました。ちゃんとハード屋としても生きていましたよ。アーケード基板用のドングルキーを作ったりもしていました。だから意外とハード屋としてはまともでした。みんな勘違いしないでっていう。
せいみ:これは声を大にして言った方がいいです。
余熱:同人ハードを作っていて、資金繰りが難しいからその補てんのために瞳を作ったのではないかと思っていましたが、実態はそうじゃなかったということですね。

A:全く別ベクトルです。その頃は大手通信会社、鉄道系の会社のいわゆるちゃんとした仕事もしていました。ちょっとしたハードウェアを作る会社ってあまりないので。結構ちゃんとしたハード屋だったんです。

Pochio:それは EJ で受けていたんですか？

A:EJ で受けていましたね。だから EJ はちゃんとハード作っていたんです。

Pochio:A さんはその技術をどこで学んだんですか？

A:全部自前じゃないですかね。知り合いから教わったことも多いです。

せいみ:A さんは高校生の時にすでに雑誌にデビューしているわけですよ。でも当時からの EJ に対する MSX 界のバッシングはだいぶ強く感じるんです。そのせいで、ちょっと斜めに見ちゃうところがあるんですよ。基板を作ってハードウェアを作るっていうのは、MFP-RAM の 93 年あたりをスタートとして、日本国内だけじゃなくて海外も含めてやり始めているんです。何でこの時期にみんなやりはじめたのか、というのはちょっと疑問なんですよね。

A:僕らがある程度下地は作ったつもりですよ。

せいみ:ですよね。だから A さんが最初に言っていた「MSX 本体を作る」ということが、似非職人工房の 1chip MSX[41]に繋がるんですよね。

A:そうです、その話は MFP の始まりのほうにはあったんですよ。ただ、僕の方が MSX を作るのをやめちゃった。一番大きな理由というのが、ウン 10 万円もしていたパソコンが安くなったじゃないですか。当時の段階でホビーPC としての MSX の役目ってもう終わったと思ったんですよね。

せいみ:そうですね。その通りだと思います。

A:いまで言えば、じゃあ何が適切なんだって言ったら、いまはラズパイ[42]に勝てるものはないんですよ。あれは多分完全なるホビーPC なんですよ。

Pochio:じゃあ役割を終えたと思ったから、やめたっていうことなんですね。

A:そうですね。僕らとしては MSX を使うというところで言えば、RAM があって拡張インターフェースがあれば、そこの互換性と開発っていうところにはある程度担保ができるであろうと。結局同人ハードって普及しないんですよ。やっぱり法人を作ってハードとして作るしかないんだけど、そうなってくるとまず、メジャー化したところでサポートがそれなりに必要になってくるから色々大変。僕らが失敗したなと思ったのは、価格付けだった。もっと高くしないと無理だった。

原田:サポート料がないんだよね。

A:いまだったらインターネットでアップデートパッチ上げときゃ済むんだけど、当時はそうもいかない。

---

41 2006 年に発売された MSX2 規格相当のハードウェア。

42 Raspberry Pi（ラズベリー パイ）の名称で知られる、英国のラズベリーパイ財団によって開発された元々は学校教育用のシングルボードコンピュータ。安価な上、Linux などの OS が動作することでホビーパソコンとしての需要が高い。

3.4. SIXTEEN と、神林ビルでうさぎ堂からの芸能事務所

Cafe&Bar SIXTEEN の初代店長

原田: A ちゃんは三月兎の有限会社海亀にも所属していたんですよ。

A: 2004 年あたりから 2 年ぐらいいたかな。店頭にもちょこちょこ出ていたよ。

Pochio: 何号店にいらっしゃったんですか？

A: 3 号店の上のカフェにいました。

原田: A ちゃんは Cafe&Bar SIXTEEN[43]の初代店長なんですよ。元々海亀にプログラマで入ってもらって、自社 POS の開発をしてもらっていたんですが、カフェをつくる時に人がいないって話になって。元々イベントとか大好きだから A ちゃんが店長になった。最初は落ち着いた雰囲気のカフェを作ろうとしていたけど、正直売れないんですよ。

Pochio: ちなみに EJ をやりながらだったんですか？

A: そうですね、あの時はそうだった。

余熱: うさぎ堂[44]の店長をやっていたから、その流れて SIXTEEN に入ったんですか？

A: あんまり関係ないですね。うさぎ堂の方はちょうど同人ハードをやっていた流れなんで。

うさぎ堂の店長

Pochio: ちょっとおさらいですけれど、まず MFP を始めて法人にならなきゃ量産できないというので、EJ を立ち上げたという経緯がありましたが、それと並行して「たんせい」でバイトされていた、ということですか？

A: そうです。25 年ぐらい前、高校生の時だと思う。

せいみ: 94 年ですよ。

Pochio: それは EJ をやりながらでしょうか？

A: 一応立ち上げていましたね。94 年頃は間違いなくたんせいでバイトしていたけれども、そろそろやめるころかな。それで、たんせいをやめた後にその上の物件が空いているというので、じゃあジャンク屋始めるか、というので「うさぎ堂」が始まったんですね。

Pochio: かつてうさぎ堂のあったところに行ってきました。久々にあの神林ビルに(図 17)。

せいみ: 狭かった〜。きつかった〜。(笑)

A: あそこ、家賃安いんですよ。正確には言えませんが 5 桁の価格なんで。

原田: さすがにいまは少し値段が上がっていると思う。あの辺全体的に値上がりしてる。

---

43 三月兎 3 号店の 2 階で営業していた。新発売のゲームとのコラボレーションカフェを頻繁に企画していた。

44 秋葉原の神林ビルの 3 階にあったジャンク屋。

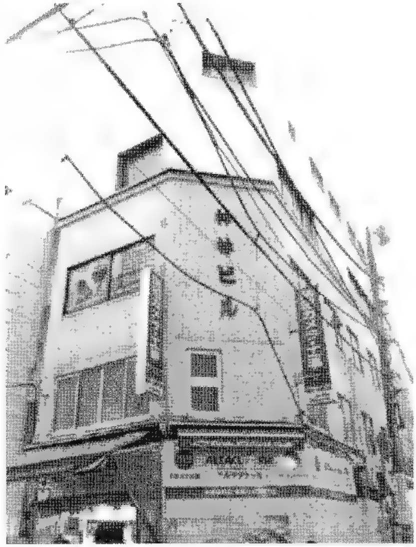


図 17: 神林ビル

Pochio:かつて丁度うさぎ堂があったところが、いま耳かき屋さんになっていましたね。となりは空き家になっていました。
A:そこは「とらのあな[45]」ですよね。隣のよしみでオープニングを手伝ってたりしていました。本棚作ったり。18 歳の頃の話です。
原田:その時、A ちゃんはすでに社長ですよ。
Pochio:「くず屋うさぎ堂」というのが正式な名前でしたっけ?
A:そうです。名前は僕がつけたのではなくて、スポンサーが別にいたんです。
Pochio:じゃあ雇われ店長ということですね。
A:そうですね。
Pochio:ここで聞きたくなるのはモモーイ[46]の話ですね。最初アルバイトで来たんですか?
A:いや、 オーナーの人が元々モモーイと付き合いがあったんですよ。なのでアルバイトによんできたんです。芸能活動をされる前です。
Pochio:それで、うさぎ堂はどれぐらいやられたんでしょうか?
A:まあでも 1 年ぐらいじゃない?
原田:短かいよね。
A:正直ね、儲からなかったんですよ。
原田:いや、儲かってる雰囲気ないもん。俺も 1 回か 2 回ぐらいしか行ったことないよ 。一瞬だよね、本当にね。
せいみ:A さんが 18 歳ということは 93 年ですね。だからちょうど MFP を発足させて、MFP-RAM を売り始めたとかそんなタイミングですね。
原田:EJ の設立が、高校出た後すぐです。
Pochio:ということは EJ とうさぎ堂はほぼ同時なんですね。すごく忙しいと思うんですが、そんなに色々掛け持ちしてたというのがすごいですね。
原田:しかもライターとして記事も書いてたもんね?
Pochio:バッ活とかに。凄いですね。寝る間がなかったんじゃないですかね。

45 いまや全国各地に進出した同人誌や漫画、CD などを販売するショップ。このうさぎ堂の隣がとらのあなの創業の地だった。

46 歌手で声優の桃井はるこさんの愛称。秋葉原に詳しいことで有名。自伝「アキバ LOVE」にてうさぎ堂でアルバイトしていた経緯を明かしている[10]。

有限会社 EJ での芸能事務所の話

Pochio:このインタビューの一番最初に、「芸能事務所の時はエンターテイメントジャパン」という話がありました。芸能事務所はいつ頃までされていたのですか？

A:23 歳ぐらいまでですね。

Pochio:EJ の一部門だったんですよね？

A:そうですね。かつてアイドルの親衛隊をやっていたので、その関係で。アイドルの親衛隊で、親衛隊長まで行ったらタレント事務所に入るのが決まりなんですよ。

一同:えー！ そうなんですか！！(驚)

Pochio:親衛隊長まで行くと、タレント事務所の社員になるという事ですか！？

A:そういう流れでしたね。

Pochio:だって親衛隊まではボランティアというか、好きでやってるわけじゃないですか。

A:でも根性が入っているから、タレント事務所としてはマネージャーで入れたいわけ。

原田:なるほどね。

A:結局親衛隊のサクセスストーリーは、それでタレント事務所のマネージャーになって、そこから独立してタレント事務所を作るところまでがキャリアプランなんですよ、

一同:そういうもんなんだ！！

Pochio:なんかすごい面白い話が出てきましたよ。ちなみにどなたの親衛隊をやられていたんですか？

A:それはちょっと言えないですよ。(笑)

一同:(笑)

原田:やべぇ、初めて聞いた。(笑)

A:だってうっかりタレント言ったら消されるもん！

Pochio:で、親衛隊長になって事務所に入られたんですか？

A:一応はそうですね。どことは言えないけれども、タレントの付き人もやっていましたよ。その後独立するところまで行きました。

Pochio:それで、EJ にタレント部門ができたのですね。

A:アイドル系は雑誌などへの売り込みもやっていたんですが、割合儲からないなあということで早々に止めて、その後は声優事務所に切り替わってるんです。

Pochio:それはまたなぜですか？ 声優もそれほど儲からないのではないですか？

A:タレント事務所って女の子がだいたい 14 歳の時から 17 歳、18 歳までが勝負なんですよ。1 人の女の子で勝負できるのが、その年数が限界で、そこで売り方失敗したり 1 日サボったり 1 ヶ月サボったりすると、その分売れる期間が減っちゃうんですね。要は早くちゃんと真面目に商売しないと人生潰すだけの仕事なんで、それはその子にとってもよくないわけです。ところが声優は、大体 20 代中盤から 40 代ぐらいまでいけちゃうんです。

原田:声はイメージ崩さず若ければいいわけで。

3.5. 「りばーす☆きっず」とSEMシステム

りばーす☆きっず

Pochio: 今日は、原田さんから「りばーす☆きっず」というSFCで動作するソフトをお借りしました(図 18)。このカートリッジの上に、さらに市販のカートリッジを挿して動かすのだそうです。原田さんが道端で拾った聖剣伝説 3 と携帯用 SFC 互換機「SupaBoy」があるので動かしてみましょう。

そんそん: これは、SFC のプロテクト[47]を騙す仕組みですか？

原田: データがスルーするんですよ、ここだけ。

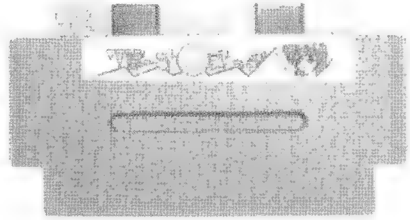


図 18: りばーす☆きっずのカセット

そんそん: なるほど。りばーす☆きっずのカートリッジ単体では動かないけど、バスの一部をスルーさせて「聖剣伝説だよー」って騙して起動すると。カートリッジ上のほとんどの端子が配線されていませんが、プロテクトチップはどの様なデバイスが載っていますか？

A: 純正カートリッジにシリアル ROM が乗っており、数本の端子で接続されています。

原田: まずは聖剣伝説 3 を抜いた状態で起動してみれば？ 起動しないから。

Pochio: (りばーす☆きっず単体を差し込み、SFC 互換機を起動)

Pochio: まあ当然何も動かない…、あれ？！

原田: あ、動いちゃったよ！(驚)

A: 見てねぇんだ！(驚)

原田: 見てねぇんだこれ！ 互換機はプロテクト見てねぇんだ！(図 19)



図 19: SupaBoy で動作するりばーす☆きっず

一同: (爆笑)

原田: SFC 実機では動かないんですよ、これ。こいつ動くぞ！ これはすごいですね、衝撃走りました。聖剣いらず。

余熱: りばーす☆きっずのプロテクトチップ回避の仕組みは、SFC のカセットではないけれ

---

47 SFC のカートリッジには正規品かどうかをチェックするためのプロテクトチップが搭載されていて、正規品であると確認できないカセットは動作しない仕組みになっていた。この仕組みは特許になっている[11]。

ども、たまたま動いちゃったよ、という体にしたいということですか？
A: そういうアプローチですね
原田: まあ、いまだったら「互換機用」ですよ。
Pochio: このゲームはシナリオも全部 A さんが考えたんですか？
A: これはそうですね。
原田: これね、次のゲーム作るっていう時に、ファミレスかなんかで「オセロだったらいいんじゃね」みたいな、「脱げばいいんじゃね」みたいな。ちなみに絵は瞳 2 と同じ方が描いていますよ。これすごいバカゲーです。
A: どうせバカゲー作るならバカに作ろうと。
Pochio: ちなみにこれは西武企画ではないですよね？
A: 西武企画とは別に製作しました。時期的には瞳 3 を作った後ですね。
原田: このタイプで、瞳の番外編 2、「まきのラブラブパニック」というのが出ています
A: 作ったねぇ、そんなの。

りばーす☆きっずの製造の話

A: 同人ハードって言うけど、ちゃんと基板も筐体も作れていたんですよ。イニシャルで 100 万円近くかかったんじゃないかな。
そんそん: 作業は外注に出していたのでしょうか？
A: 多分この頃だと、CAD[48]まで自前ですね。TTL[49]用と SRAM 用のパターンがついてる。あと容量変更用のジャンパーも。コンデンサ[50]も最小限になってるし。
そんそん: これ実装にメタルマスク[51]使ってないですね。
A: 表面実装部品は未実装だからメタルマスクはいらないですね（図 20）。
そんそん: ですね。この基板は DIP 部品[52]のはんだがしっかり上がってるんで、フロー実装だと思います。よく見ると基板の余計な部分にはんだがかからないようにするための DIP パレットの跡が見えますね。この超低背な IC ソケット[53]もいいですね。
せいみ: これ昔流行ったんですよ、なかなかアキバで見つからなくて。

---

48 コンピュータを用いて何かを設計をするためのツールのこと。

49 半導体を用いた論理回路の代表的なものの 1 つ。

50 電子部品の 1 つで、電気を蓄えたり放出したりする。

51 基板に部品を表面実装する際に用いられる、クリーム状のはんだをつける部分に穴が開いたマスクのこと。実装治具の 1 つ。

52 基板に差し込んで部品の反対側から半田付けする部品のこと。また、DIP 部品を取り付ける際に、基板の裏側ではんだ付けをする部分に穴が開いた実装治具のことを DIP パレットという。

53 IC や LSI といった電子部品を抜き差しできるソケットのこと。

そんそん：海外通販なら有りますよ。ただこのタイプを見たのは初めてですね。もうちょっと背が高いのはあるんですが、フィルム付きで陥没するタイプは見掛けませんでした。大きめのスルーホールを開けてピンを丸ごと入れるタイプのソケットですね。コネクタは後刺しで手実装かと思います。

A：コネクタは実装業者に出して切ってるんだけど、問題があってその特殊実装が実装治具[54]じゃつけられないんで、ここだけ手付けなんですよ。

そんそん：それだと特注の固定治具が必要なんで、100 万円かかるというのも納得できると思います。それからケースも設計されているんですね。凄い。

A：筐体については SFC のカセットのデザイン意匠[55]に引っかからないように頑張ったよね。オリジナルからちょっと形を変えて。

そんそん：なるほど。確かにオリジナルとは意匠が異なりますね。ケースを作る為の金型費高く有りませんでした？

A：金型の方は当時はそんなに高くなかったかな。量産で大量に作るわけじゃなかったんで、中国の安い金型屋さんで。

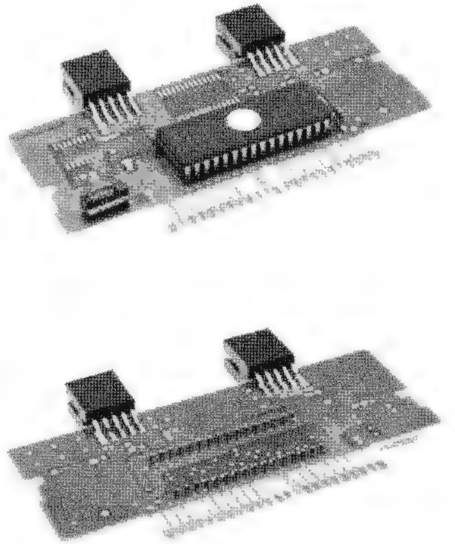


図 20: りばーす☆きっずの基板

SEM システム

Pochio：りばーす☆きっずの説明書の最初に「SEM システムとは」と書いてあって、「このシステムは、数々の技術を利用し、SFC 上で動作する独自な基板を制作することに成功し、開発に必要な知識は最低限の BASIC 程度で OK!なデベロッパーキットを提供できるシステムです。」と書いてあります[12]。

A：そうですね。これ中に簡易言語が載っていて、その簡易言語で組めるようになってます。その言語は PC-98、MSX、X68000、ゲームキューブ、プレステで動きます。

Pochio：それを A さんが作ったと。凄いですね。「開発機材も個人で手が届く価格で。販売、製造も当社がお手伝いいたします。」と書いてありますね。

A：そうですね、全然来なかったですけどね。

54 基板に部品を付ける際に用いられる道具。

55 ここでいう意匠とは、意匠法によって保護されている SFC のカセットのデザインのことで、これに引っかからないように頑張ってデザインした、ということ。なおファミコンのカセットは意匠登録されておらず、各社が勝手にカセットを作れたらしい。

せいみ: 96 年だともうサターンもプレステも出ていて、っていうことですよね。タイミング的にも難しかったのかもしれないですね。
A: これは会社のプロジェクトというよりも、半ば趣味で作っていたプロジェクトに近いんで。
原田: ちなみにりばーす☆きっずと瞳の番外編 2 は 2 つのバージョンがあって、SEM システムが元々オリジナルなんですよ。ところが普通のカセット形状のものも存在していますが、本物ではないです。本来のメーカーはこれを作っていないので。箱も紙箱でなくてVHSビデオのケースを使ってた。俺らも後でそういうバージョンがあるのを知ったからね。

3.6. FlashAir 同人誌

Pochio: 最後に、今日は FlashAir の同人誌を持ってきたので、差し上げます。こういうのお好きかと。FlashAir はご存知ですか？
A: FlashAir はホストで動きますよね。変態ですよね、よく知ってます。FlashAir のピンからビデオアウトを出してゲーム作ろうよ。白黒ならいけると思う。
せいみ: 昔の PIC[56]みたいな流れになってきましたね。バッ活の最後の方で PIC マイコン 1 つで PONG[57]とか作ってましたからね。
A: この同人誌はすごく頭が悪い(笑)。いや、褒めてますよ。 FlashAir って何のカードなんですかね。だんだんわからなくなってきましたよ。僕の記憶が確かならば無線 LAN の入ったワンチップ CPU ですよね？
Pochio: まぁ、それに近いですね。たまたまインターフェースが SD なだけっていう。秋月で買われる方の認識は基本的にそうだと思います。
A: すごいなぁこれ。これ技適もとってる[58]んですよね、やりたい放題だ。これ昔の同人ハードに近いですよね。
原田: あーなるほど、いい終わり方だねぇ(笑)。 FlashAir で瞳が動く。
A: L チカまで出来てるんだから簡単だよ。後は容量があるから音楽プレイヤーを作るとか
せいみ: できますできます。
A: これは遊べるなぁ、どうやったら遊べるかなぁ。 最近ラズパイに飽きてきたんですよ。
Pochio: 是非是非 FlashAir で遊んでいただければと思います。

---

56 マイクロチップテクノロジー社が販売する 1 チップマイコン。CPU やメインメモリ、入出力制御などが 1 つのチップに搭載されていて、プログラムを書き込める。

57 アタリ社により 1972 年に発売された卓球のアーケードテレビゲーム。

58 電波法令で定めている技術基準に適合している無線機であることを証明するマークを取得している、という意味。

3.7. 最後に

原田さんによる Twitter 上でのアンケート結果にお応えする形で実現した今回の企画ですが、瞳というゲームから同人ハードの黎明期にまで話がつながることを事前の調査で知ったときは衝撃が走りました。みなさんお忙しい中、約 5 時間に及ぶロングインタビューにお付き合いいただきました。本当にありがとうございました。

それにしても A さんの類まれな技術力とご経験は、普通ではとても会得も体験もできないくらい物凄いものだと感じます。とてもお忙しい中、時間を割いて貴重なお話をお聞かせくださいましたことに、厚く御礼申し上げたいです。そして前回同様、原田さんには今回も企画から実現までたくさんご協力いただきました。前号では少しだけ伺った西武企画での貴重なご経験を、今回はたくさんお話しいただきました。原田さんもつくづく凄い人です。今回も大変お世話になりました。

さらに、せいみさんには事前の情報提供と、私がついていけなかった技術面の解説など、非常にたくさんのご支援を頂きました。しかも数々の貴重な資料をご提供いただき、今回この同人誌の資料的な厚みが増したと感じています。



せいみさんがいなければ、今回のインタビューをわかりやすく掘り下げるのは私には難しかったかもしれません。そしてそんそんさんにも前回に続いてお忙しい中お越しいただきました。基板製造技術や G.I.M.I.C 開発のために SPC700 を使用されたご経験から、インタビュー内で貴重なコメントをいただき大変助かりました。まきのさんには今回オブザーバーとしてご参加いただきましたが、企画をとても楽しみにしてくださっていたようで、ご期待に添えて良かったと思います。ご協力いただきました皆様、本当にありがとうございました。

最後に、1990 年台のスーパーファミコン、MSX、同人ハード、秋葉原界隈と言った様々なエピソードが絡み合った今回のインタビューですが、いかがだったでしょうか。ちょっと濃密になりすぎて読みづらいところがあったかもしれませんが、ご容赦いただければと思います。ところで、「SM 調教師瞳」というタイトルですが、瞳ちゃんは色々とひどい目にあってしまう悲しいヒロインなんですよね。なぜ「SM 調教師瞳」というタイトルだったのか、いまになって聞き忘れたことに気づきました。理由がわかったら、次号にてお知らせできればと思います。ありがとうございました！！

4. アキバ業界座談会～三月兎閉店に寄せて

アキバらしいお店の代表格であり、アキバで輸入雑貨や同人ハードを扱う数少ないショップの 1 つであった「三月兎」の最後の店舗、3 号店が 2017 年 1 月 29 日に閉店しました。このニュースがアキバに親しむ多くの人々に衝撃を与えたことは記憶に新しいでしょう。

当初、同人ハードを専門に扱っていたことで有名だった 2 号店が 2015 年 9 月 23 日に閉店し、1 号店と統合されました。しかしその 1 号店が 2016 年 10 月 31 日に、事前に何の予告もなく閉店し、界隈では大変衝撃的に受けとめられたことは言うまでもありません。

そして、かつて 2 号店の名物店員であり、1 号店に移られてからも家庭用ゲーム機の改造、同人ハードの組込み、それらのデモ展示などで持ち前の技術力をいかんなく発揮され、アキバ同人ハード界でその名を知らない人はいないと思われる、あの原田氏の去就が注目されていました。

すでにご承知の方は多いと思われますが、原田氏は三月兎 1 号店閉店後、東京ラジオデパート内に店舗を構える「家電のケンちゃん」に移られまして、引き続きご活躍されていらっしゃいます。同店では、三月兎で沢山の人々の目を引いた原田氏による POP が、今も店頭をにぎわせています。

そこで、アキバ同人ハード界にとって激動であった 2016 年、そして我々のオアシスであった三月兎の突然の閉店について、原田氏をはじめ同人ハードに造詣の深い方にお集まりいただき、2017 年 3 月 21 日、秋葉原万世本店の地下にて盛大に語っていただきました。今回、その一部始終を可能な限り掲載します。どうぞお楽しみください！

【座談会参加者】
原田氏（家電のケンちゃん）、そんそん氏（G.I.M.I.C ハード製作者）、
余熱氏（空と月、れすぽん、基板少女製作者）、綾瀬ヒロ氏（空と月）、
Pochio（空と月、座談会進行役）

※免責事項

本書に掲載されている商品名、写真、画像などの商標権、著作権は、各権利者に帰属します。各画像は本文の補足資料として著作権法第三十二条の引用の定義である、報道、批評、研究その他の引用上正当な範囲内にて使用するものです。また、本文記載の情報は著者が文献やインターネット上で調査した時点（2017 年 3 月）の情報に基づくものであり、正確性を保証するものではありません。なお本文中の参加者の敬称は一部省略させていただいております。

4.1. フリージアから三月兎へ

フリージアのゲーム屋と火災

Pochio: それじゃ今年もよろしくお願いしま〜す。乾杯〜！

一同: イェ〜イ(グラスの音)。

Pochio: では早速ですけど、原田さんは三月さん(三月兎)に入られる前はどちらにいらっしゃったんですか？

原田: あぁ、三月に入る前は恐ろしいことに、最後に閉店した三月兎 3 号店のビルにかつて入っていたフリージア[59]にいました。

一同: えええええ〜！！

原田: フリージアでパソコンケースと電源を売ってたんだけど、その前は末広町にあったフリージアのゲーム屋にいたの。

Pochio: え？！ 末広町にフリージアのゲーム屋さんなんてありましたっけ？

原田: 今のモスバーガーの位置です(図 21)。隣が十字屋さんだったかな、模型屋さんがありまして、L 字型の建物でした。その隣にラーメン屋さんがあって、その隣に金物屋さんがあったのですけど(図 22)、火がつきまして。たぶんラーメン屋か金物屋から出火したと思うのですけど、燃えまして。フリージアはちょっと焦げたくらいだったのですが、十字屋さんが類焼しまして。フリージアの両サイドのお店が終了のお知らせで、非常にあの〜フリージア店頭で BGM を流すわけにもいかず、気まずい営業を繰り広げていたってことは覚えています。

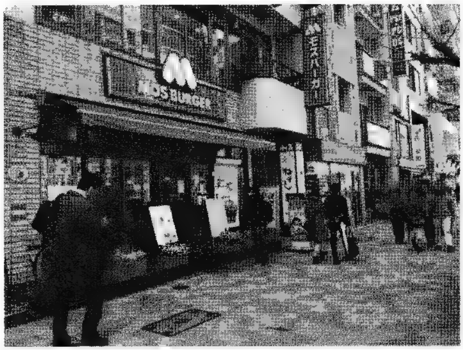


図 21: 中央通り沿いのモスバーガー

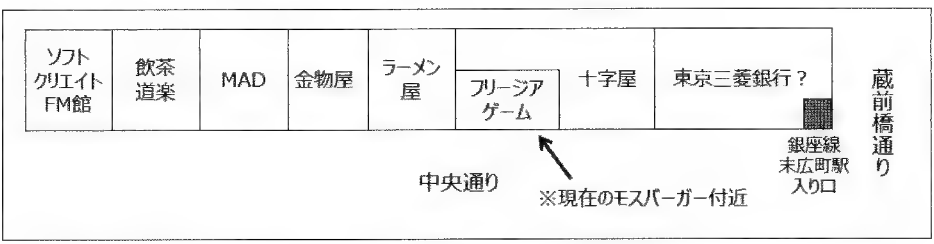


図 22: 1995 年頃のフリージアのゲームショップ付近(原田さんの記憶に基づく)

59 秋葉原の自作パソコンショップ。

Pochio: ちょっとちょっと、もうこの話だけで終わっちゃう勢いなんですけど・・・。

余熱: はやいなぁ～。

原田: いやいや、盛ってないですよ、実話なんで。十字屋さんはかわいそうで、3 階から類焼して消防士がシャッター切って突撃して水かけるじゃないですか。地下が倉庫で、商品が全滅なんです！ 水没ですから。かわいそうにね。

一同: うわぁぁぁぁぁぁ！

原田: うわぁ～！って言ってたら、隣で保険屋さんがすごく深刻な顔して、「これはどうなるんだろうね」って話をしてて。その当時フリージアのゲーム屋の店頭デモで、セガサターンの「Pia♥キャロットへようこそ!!」を大音量で流していたんですけど、「この状況で、これはさすがに流せない・・・」ってことになって。

Pochio: あぁ、お店の周りが大変なことになったので・・・。

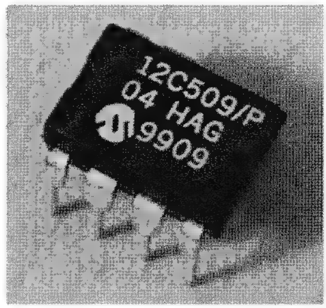


図 23: PIC マイコン

原田: いやぁ～、流せねぇよ人として。曲聞いたらわかるけどトンデモねぇ曲だからね。ど下手だし。知り合いに「よく 1 日流せるな」って言われたもの。ちなみにそのゲーム屋の時に、秋葉原で 2 番目にプレイステーション用の改造チップ[60](図 23)を売ってました。ストレートには勝てませんでしたけど。一番最初に売りはじめたのがストレートってお店。

余熱: それ何年前の話？

原田: 20 年ぐらい前。95 年とか、そんなもんです。その後プレイステーション 2 が出るときに不正競争防止法[61]ができたの。そりゃ売るのやめますよ。それで火事とか収益の問題とかあったのでゲーム屋が終わっちゃって、フリージアさんから「お前どうする？ パソコン屋あるぞ」っていわれて。「どうせゲーム屋の店員じゃ勤まらないかもな」ってフリージアの社長が言ってたらしいけど、それが耳に入ってカチン！ときて、それから 7 年いました w。

一同: (笑)

原田: 社長から直電で、「この電源入荷したほうがええのかなぁ」とか聞かれて、「50 セント安いくらいで変なもんとるな。頼むからやめてくれ」って返事をするという。なぜか知らないけど、店長が不在の時には他にも社員がいるのに、「原田くん、原田くんに聞いとこう」って。すいません俺バイトなんですけど・・・。

一同: (爆笑)

原田: 最終的には、他の社員にしょうもないのがいたんですけど、バイトが文句言うのもな

---

[60] 初代プレイステーションで、コピーしたゲームを起動できるようにするプログラムを PIC マイコンに書き込んだもの。通称 MOD チップ。当時販売は違法ではなかったが、不正競争防止法が改正されて、違法となった。

[61] 正確には改正法施行が 1999 年 10 月 1 日、PS2 発売日は 2000 年 3 月 4 日。

んだなって話になって、主任になるっていう不思議な話に。社員より偉くなるっていう。
Pochio: バイトなんだけど主任になっちゃった w。
原田: ええ、主任になりました ww。これ、フリージア史上初めてだったらしいです。
余熱: はぇ～なぁ、トップギアになるのはぇ～な～。

三月兎2号店との出会い

Pochio: それで三月兎に移るきっかけは？
原田: それはぶっちゃけると、三月兎で R4[62]を売っていたんです(図 24)。R4 売ってるんだから、怪しいお店だと。
Pochio: え？！
原田: 書いていいですよ、だって俺「瞳」造ってたんだもの。新卒で東証二部に上場している土建屋にいたのだけど、「この業界ダメかな」と思って 1 年で辞めて。それでその後スーファミの「SM 調教師瞳[63]」の製造をやってた会社に入ったの。ゲームの開発は別ですけど。そりゃ、そういう流れになりますよ。
一同: えええええ～！
Pochio: その「瞳」のところにはどうして・・・？
原田: 通販嫌いだから、土建屋時代にその事務所に「瞳」を買いにいったの。渋い新宿の事務所に遊びに行ったら、「ちょっとそこ座ってて」って言われて。スーツ着たまま事務机に座っていたら、目の前に半田ごてとか EPROM[64]とか基板が転がってて、作ってんのよ、横で。30 分くらいかかるって言われたけど、こっちは暇なのよ。それで「これ作ってもいいすか～？　暇なんで」って言ったら、「半田できんの？」って言われて。「こんなもん誰だって出来るでしょ」って半田ピュ～って流し込んでたら、まぁ冗談で向こうも言ってたんでしょうけど、「なに、いま土建屋さんにいるんだ。辞めたらウチ来なよ」って言われて、半年後に電話した。



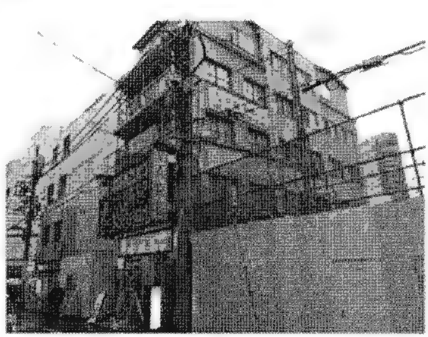
図 24: R4

一同: (爆笑)
原田: 「あの時の原田です～、スーツ着て半田ごて握って・・・」って言ったら、「あぁキミか」って。「とりあえずバイト募集しているからバイトでいいかな？」って言われたけど、一か月後に給与計算がすげぇめんどくさいから社員になれって。
一同: キタ、スゴイ(爆笑)。

---

62 コピーしたニンテンドーDS 用のゲームソフトを動かすことができるカートリッジ。
63 スーパーファミコン用のアダルトゲーム。正規のライセンスを受けていない非公認ソフト。
64 半導体メモリの一種で、ゲームソフトのプログラムが書き込まれている。

原田： 手書きで働いた時間を渡したら、「これめんどくさいよね、社員でいくら、でいいよね」って言われて、「あ、ハイ」って。これ載せていいですよ。
Pochio： それで「瞳」のところには何年いたんですか？
原田： 2年くらいかな。その後昔の知り合いから、「アキバで働かない？」ってフリージアによばれて。フリージアさんが何で面白かったかというと、あの頃景気が良くて、17インチとか19インチの液晶モニタが3万とか4万とかしたんです。で、まだ日本法人とかなかったBENQ[65]に、「2千本よこせ、3千本よこせ」って言うと、台湾直輸入でトレーラーで来る。1台あたり1万円儲かったから、美味しい商売だったんですよ。今BENQジャパンがあるけど、当時は台湾のBENQから直接いっぱいとってたから、BENQから偉いほめられて。
Pochio： つまりフリージアはBENQの代理店みたいなものだった？
原田： BENQ、Acerはそうですね。でも景気悪くなってケースをバーンとか液晶バーンとか派手な商売をやめちゃったんですよね。価格.comとかで安値戦争とかが始まっちゃったんで、「俺はもう引くわ」と。もう面白くなくなっちゃったんで。
Pochio： で、R4売ってる怪しいお店があると。
原田： やめる2年前くらいから、ほぼ毎日三月兎の2号店(図25)に遊びに行ってたんですよ。「来たぜ～」とかいうと、2号店の店員さんが「あ～、ちょうどいいところに来た、トイレ行ってくる」ってw。何で俺、レジにいるんだっけ？ってw。これ実話なんだけど。
一同： (爆笑)
原田： そしたらお客さんが本当にレジに来ちゃって。どうしよう、当たり前だけど他人のところのレジ打てないとか言って、「すいません、ただいま本当の店員は・・・」ってw。


図25：2号店跡(このビルの1F)

一同： (爆笑)
原田： 店員がトイレから出てきたら「原田さん打ちゃいいじゃん」って、バカじゃねぇのw。というのを2年間くらい客で行ってやってたから。それでフリージア辞めようとしてた時「雇って～」って言ったら、「いいぞ～」って言われて。翌日にもう一回行ったら、その時20日くらいだったんですけど、「来月からのシフトにもう入れたから～」って言われて。「あ、ハイ」って言いいながら、休憩あけにフリージアに戻って「ごめん、来月からシフト組まれたからホントに辞めます、ありがとございました」って。それまで辞める辞める詐欺してたけど、「そうですね、いい機会だからそれでいいんじゃないですかね」って言われて。
そんそん： その辺の細かい話聞くのは、初めてですわ。
余熱： 貴重だわ～。

---

65 台湾を拠点とする電気製品メーカー。

Pochio: それで三月さんに入ったのが今から 7、8 年前だったんですね。

原田: 8 年前ですね。

Pochio: で、ずっと 2 号店にいらっしゃった。

原田さん: そうですね、2 号店勤務で、当時は OK だったんで R4 とか売ってたんですよ。これ載せていいですけど。あれは、正直景気良かっただけですよ。だって安いからね〜。

Pochio: 結局あの頃 R4 は売ってたけど、同人ハードは売ってなかったのですよね？

原田: そう、それで R4 がダメになる。まぁ N 社さんがマジギレしちゃって。あれもうすごいっすよ、有名だけど N 社さん＋54 社かな？

Pochio: 54 社？！

原田: うん、弁護士 8 人！

一同: （爆笑）

そんそん: 本気や・・・。

原田: つまりお手紙来て、「はい〜売るの止めます！」って。

Pochio: それは、三月さんにも来た？

原田: もちろん、各店に来た。

4.2. 三月兎 2 号店と同人ハードウェア

同人ハードウェアを扱うきっかけ

Pochio: それで R4 を売っていた三月さん 2 号店で、同人ハードを何らかのきっかけで扱うことになったわけですが。

原田: R4 は怒られたから、やめたんです。やめるときに、「原田くん、なんかやれ」と。基本的に三月兎の社員というのは、相当な下っ端以外は、自分で何か起こして仕事しろと。

一同: へ〜〜！

原田: ならわかったと。アキバらしいと言ったら、キットとか電子工作とか楽しいんじゃないの？　俺も好きだし、といって、まずビットレ（ビット・トレード・ワン[66]）さんの電子工作キットを扱いはじめたの。

余熱: なるほどね〜！

Pochio: いつごろの話でしょうか。

原田: 三月兎に 8 年いたけど、結局ハードウェアを始めたのは入ってから 4 年後くらい。今から 4 年前とかじゃないですかね。それでビットレさんが、パドルコントローラを出したんです。アルカノイドとか、キャメルトライ[67]用でね。USB でつながる、ぐるぐる回るパドルとボタン 2 個。それをガジェット通信でたまたま見ちゃって、「あ、これカッコいい！」って、とりあえず 2 個を直販でポチって作ったら、「あ、これイイ！」となって。次の瞬間「アキバで商売

66 相模原にある電子工作部品などを販売している会社。

67 アルカノイドおよびキャメルトライは共にタイトーのアーケードゲーム。

しませんか？」ってビットレさんにメールして、扱いはじめたんです。で、ビットレさんのキットが少し売れるようになってから、「なんか面白いものないかな」ってコミケに顔出したりして。

三月兎さんとG.I.M.I.C

余熱： そのときG.I.M.I.C[68]は扱ってませんでしたか？
そんそん： 実はうちが、三月兎さん取り扱い同人ハードの第 1 号だったんです。当時は近畿圏を拠点に活動してたんで、関東圏のイベントに手当たり次第出てたんですよ。
Pochio： そのイベントってのは、コミケとか・・・？
そんそん： そう、コミケもゲームレジェンドもそうだし、Make:とか、もう手当たり次第出てたんです。当時ニコニコ超会議 2 というのがあって、音楽系イベントの M3 と日程が近かったんですよ。じゃぁ、連日で出展出来るから出そうということになって。で、ブースで音楽をドーンと鳴らしてたら、ニコニコと朗らかな人がふらっとブースに来て・・・。
原田： ビットレさんの社長が。
そんそん： そう、ご挨拶した際に名刺を頂いて、その時はビットレさんを知らなかったんですけど、ハード系会社の社長さんなのかなぁと。当時は大阪に居たので、共立さん[69]にG.I.M.I.C を委託で卸してたんですね。
余熱： 共立さんが同人ハード委託をだいぶ前からやっていた？
そんそん： ええ、学生時代にバイトしていた縁も有って 2010 年からです。だからあちらの方が歴史は長いですね。で、ビットレの社長さんに「東京にも進出したいんですが、いい所ないですか？」って聞いたら、「うーん、じゃぁ、良いサービスが有るから紹介するよ」って言われて。その時は冗談半分だと思っていたんですけど、イベントが終わったらすぐ社長さんからメールが来たんです。初めはビットレさんの製品化サービスとか直販の案内を受けたのですが、販売店さんも紹介出来ますよとのことで。確かコミケ前でしたっけ？ 出展で上京した時に、初めて三月兎 2 号店にお邪魔したんです。
Pochio： 2010 年の？
そんそん： いえ、2013 年です。委託については初め、コミケでブースに来て下さった（当時の三月兎魔窟店[70]）店長さんとメールベースでやりとりしてたんですよ。その後、原田さんにバトンタッチして、展示用の見本機を送ったんです。そうしたら原田さんが速攻セットアップを終えてて、なぜかそれが AKIBA PC Hotline! に載ってるんですよ。ええ！って。
原田： G.I.M.I.C のデモに、黄色い POP 紙の上に適当にタイラップで「オ～レィ！」って留めて、値段適当に書いて「とりあえずやりはじめたぞこの野郎」ってのが、あの時です。あれが一番最初です。

---

68 1980～1990 年代に流行ったパソコン、アーケードゲームに使われた音源チップを搭載した装置。当時のゲームの BGM などを本物の音源チップで再生できる。

69 大阪日本橋で電子部品を取り扱うことで有名な共立電子産業株式会社。

70 三月兎の 4 号店。2015 年 1 月 12 日に閉店。同人専門店だった。

そんそん: デモ用音源の使用許諾は事前に進めていたのですが、あの時に「展示にこれ必要だからこういうのを作って欲しい」とか、「展示用にこういうシステム、ファームウェア書いて欲しい」とか、原田さんからリクエストもらったんです。
原田: 販売店として、起動したらいきなり電源が入るとか、ランダムに曲が再生されるとか、お客さんがボタンを押したら適当に曲が変わるとか、そういうのが欲しいなって。
そんそん: そのリクエストがあったんで、ちゃんとした展示になったんですよね。
原田: ぶっちゃけね、2 号店に俺が配属されていなかったら、同人ハードはやってない。2 号店が秋月電子と千石電商[71]の先にあったから、あそこだからやったんですよ。もし 1 号店に配属されていたら、きっとやっていないんです。
余熱: 2 号店はもともと PC サクセス[72]の跡地？
原田: その前は T-ZONE[73]。
余熱: え？！　そうでしたっけ？
原田: そうです。
余熱: PC サクセスも前は、末広町のほうでしたよね。

同人ハードのスカウト

そんそん: それで、G.I.M.I.C を 2 号店で取り扱うようになってから、コミケのブースに三月兎さんが来るようになったんですよ。その時に、同人ハードウェアでいろいろ出している人を紹介して欲しいと依頼を受けまして、確か PiPo[74]と繋がったんですよね？
余熱: それ何年のことですか？
原田: PiPo が発売されたときの、前のコミケ。冬コミかなんか[75]。PiPo 自体はずっと前から知ってたんで、名刺を爆竹銃さんに渡して。実は 1 回しか会ったことないんだけど、豪快な人で「ハハ！　面白いね！　そんなことやってるんだ！　なんかあったらやるよ！　ハハ～！」って言われて。その時は「ダメかなこれは、乗る気じゃないな」、と思ってたのよ。そしたら、「同人ハードウェアを募集します」って書いた 2 号店の店内 pop を、AKIBA PC Hotline! さんが記事に載っけてくれたんです。すると爆竹銃先生から、「私を呼びましたか！？　私を呼んだようですね！」って、そのまんまの文章でメールが来まして、「やりましょう！」って。それで、「ありがとうございます、とりあえず初回は 30 セット」と。最初は完全なキットじゃなくて、PIC だけとか、基板だけとか、不思議なものも出してたんですよ。そしたら全てのアイテムが一瞬で売り切れた。だって、PiPo を紹介した AKIBA PC Hotline! の

---

71 双方とも秋葉原で大変有名な電子部品店。同じ通り沿いに店舗を構える。

72 低価格で有名だったパソコンショップ。2007 年 1 月に経営破綻した。

73 かつて全国的に展開していたパソコンショップ。

74 サークル爆竹銃さんによる「国民機起動音発生装置 PiPo」のこと。

75 AKIBA PC Hotline! 2014 年 3 月 22 日付の記事で、三月兎 2 号店での PiPo 発売について語られていたので、2013 年の冬コミと推測される。

記事がえらいリツイートされたんだよね。数千件くらい。
Pochio：それはすごい！
原田：朝、店を開けた途端に「PiPo ください」、「PiPo ください」って。PiPoPiPo うるせぇって ww。それで、2 日目にはもう完売してたんですよ。「先生もうないですよ～」って爆竹銃さんに連絡すると、「アキバまじ怖え」って言われて。
Pochio：しかしこういった経緯がすごいですね。
原田：ハードウェアの方々って、他のところもそうだけど、なんだかんだ言って横のつながりが強いんで。だから最初にそんそんさんのところに行って、誰か知り合いはいませんか～？って聞いて、「あそこに面白い人がいるよ」って。
そんそん：そう。原田さんを連れてハードウェア島[76]を案内したんです。
原田：三月兎でハードウェアをやるときに心がけていたのが、弱小であること。まずこっちが始めたばかりで話にならないから。そこに G.I.M.I.C さんが来てくれたの。G.I.M.I.C さんデカいし、PiPo の人もなんだかんで古いから、知ってる人は知ってるわけですよ。そういうのもあって、これは大御所引っ張ってくるとデカいぞと。
Pochio：自分の足で面白いハードを探しに行った、というわけですね。
原田：毎回そうなんですけど、とりあえず買って試すんですよ。例えばコミケで、「ください」って言って、お金渡したあとに名刺渡すんですよ。「三月兎に委託して頂けるところを探しているんですよ」って言うと、なかなかね、人間って断りにくいんですよ w。
余熱：買った後に名刺渡すのは効果的ですよね。
原田：そんな感じで探していて、結構レアなところを引いたはずなんですよ。三月兎で扱っている同人ハードウェア商品が大御所すぎて、恐縮していた例もあるけど。逆に PiPo の爆竹銃さんには悪いことしたなと思ったのが、ライフワークで毎年夏と冬のコミケで PiPo を少しだけ売りに来てたのに、三月兎で売るようになってから一回もコミケに来てないって w。ライフワーク完全に奪っちゃったよと。良くも悪くもなんです。

4.3. 三月兎の始まりと終わり

幻の 0 号店

Pochio：ところで三月さんは輸入雑貨も取り扱ってましたけど。
原田：輸入雑貨は私じゃないんです。別の担当なんですけど、そもそも三月兎の社長も代表も含めて、[redacted]の出身なんです。
Pochio：え？！　元々？！？！
原田：[redacted]（アキバの超有名ショップ）の、発足メンバーなんです。UDX の横のビルの 3 階で CD-R を投げ売りしてたころの発足メンバーなんです。で、三月兎にはもともと

76 コミケでハードウェアを扱っているサークルが集まっている島。

0 号店ってのがあって、今ケバブ屋さんとかBEEPさんのある十字路、あそこの横っちょの1階に帽子屋の入っているビルがあるんですが、そこの3階で始めたんです(図 6)。そこに「謎屋三月兎」ってのが表のガラスに貼ってあって、「怖え、行くのやめよう」って、俺でさえ入ったことないんだけど、1年くらいやってたらしい。

Pochio: そうなんですか！ 最初の1年がそこでやってて・・・。

原田: [redacted]さんがUDXの横っちょの田代通りにあるビルの3階で、CD-Rを原価プラス1円で投げ売りしてた。要するに広告なんです。CD-Rでお客さんをバッとよんで、バンバン売りながら他の物も売るっていう商売をしてた。それを思いついたのが元々三月兎の創業者たちなんです。それで[redacted]さんが3階であれだけ商売が出来たのだから、俺らも1階じゃなくてもできるんじゃね？って。そこでその帽子屋のある3階に、三月兎0号店を開いたらしいんですよ。UDXの無い時代に田代通りで商売始めたら、客がすごい来たらしくて、あんなことやれば俺らもできると0号店始めたんだけど、客が全然来なかったらしくて。

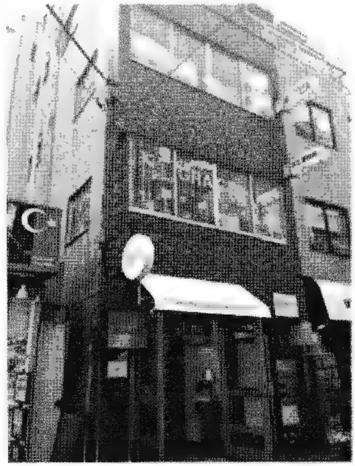


図 26: 0号店跡(このビルの3F)

一同: (笑い)

原田: それで「絶対もう1階以外借りない」って言って、よく借りたなっていうのが三月兎のあの1号店なんですよ(図 27)。あそこは本来何もないところで、塞がってたんです。古くからアキバに来てる人でも、「あそこ何かあったっけ？」って。実は通路があって奥が倉庫だったらしいんですよ。そこを借りて、まさかの店を出すと。そこから始まったらしいです。

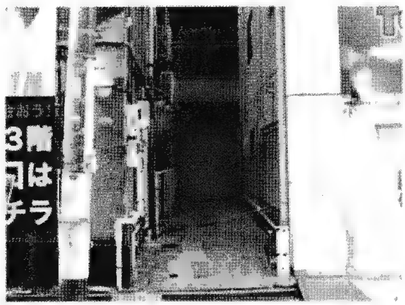


図 27: 1号店跡

三月兎閉店の真相

Pochio: で、三月兎の店じまいの核心ですけど。最初に閉まったのが2号店でした。

原田: 2号店が閉まる時点で、軽く先が見えてたんです。どうにもなんなかった。景気がずば抜けて良くなるとか、ものすごく売れる商品とか手に入れれば、もしかしたら回せたかもしれないけど。私自身は三月兎に入った当初から、店が多すぎると。1号店が出来て、2号店まではよかったのよ。場所がちょっと離れてたから。で、3号店を1号店の前に作ったのね(図 28)。

Pochio: フリージアのパソコンショップのお店があったところですよね。



図 28: 3 号店跡

原田: あの物件はいいのだけど、じゃ 1 号店閉めろよって話に当然なるじゃないですか。でも閉めない。あそこは家賃安いからって。「え？目の前じゃん」って言うと、「そこは色をうまい具合に分けて両方生きられるはずだ」と。いやそんな甘くないぞと。これからは正直通販が絶対伸びる一方で、秋葉原の店舗はやばい。だってずっと悪くなってるのを見てるんですから。フリージアでさえ悪くなってって、価格.com とかで負けて、もうやめようっていうのがわかってるわけだから、雑貨屋だってそうだと。怪しい分野でさえもそうなるに違いないと。

余熱: そうですね。

原田: 不得手だからやめろって言ったんだけど、そうしたら 3 号店借りる、1 号店閉めない。実は屋号が違うけど中央通りにさらに店作ったりとか。あとは「さんげっと店[77]」が入る前の「RED ZONE」も。なぜ店名が RED ZONE になったかって言うと、「何かいい響きはないかな」ってところから話が脱線して、「X68000 さ～！」って話してたら、RED ZONE[78]かっこよくね？って。中央通りには「SOUTHTOWN 437」って店つくったの。今 G-Tune[79]がある場所。SOUTHTOWN は、餓狼伝説の話をしていたので、SOUTH TOWN[80]じゃね？って。SOUTH TOWN だけじゃ南町奉行所みたいだから、秋葉原中央通りの東京都道 437 号線から、437 かっこよくね？って。

余熱: あの「Cafe & Bar SIXTEEN[81]」はどうだったんですか？

原田: SIXTEEN はもともとビルを借りるときにやる予定だったんですよ。実はあのビルのオーナーさんが「喫茶店開きたい」って言って、真面目に喫茶店開いたら鳴かず飛ばずだったんで、コラボカフェにしちゃった。最初からコラボカフェだけやっていれば、実は商売できてた。さんざん言ったんだけど、俺もクビにしていいから物販全部閉めて、喫茶店だけにしてうまい具合にコラボレーションとかしたら、立て直せるかもしれんと。なんだかんだ言って、三月兎の社長が優しいのよ。雇った人間をクビにすることはできないって。別の仕事をしていた人でも、昔の付き合いがあって、三月兎を始めるときに「うちでやらないか、面白

77 三月兎の同人専門店として始まり、のちにコラボカフェとなった店舗。1 号店の閉店と同日（2016 年 10 月 31 日）に閉店した。

78 シャープ製パソコン X68000 CompactXVI のクロックを改造して、満開製作所が発売したものの商品名。

79 マウスコンピュータのゲーム用 PC ショップ。中央通り沿いにある。

80 格闘ゲーム「餓狼伝説」に出てくる架空の都市名。

81 三月兎 3 号店の入っていたビルの 2F にあったカフェ。2017 年 1 月 28 日に閉店。

いことやるぞ」って言って、仕事辞めさせてまで来てもらった人たちがいるから、クビにできないんですよ。そういうのがあって、正直店舗での雑貨屋をやめられなかったんです。
Pochio： 喫茶店だけにせいと。あとは通販にしろと。
原田： そうでないと会社が存続できないんです。無理なものは無理でやめたほうがいいって言ったんだけど、そうもいかなかったんだろうなぁ。それをやったとしても、ひっくり返せなかったと思うけどね。
余熱： で、結局その原因は？
原田： 時代に乗り遅れた。通販にシフトできなかった。通販事業部をもっと拡大すればよかったんだけど、上の人がもともと店頭の人だから、店頭で頑張れるに違いないって思っちゃう。いや、頑張れねぇから。だってアキバの人ガンガン減ってんだもん。それでもやれって言われたから、自分なりに秋葉原の店頭に来ないと楽しめないような店舗にして、「できるだけ店頭に来てほしいな」っていうのもあって、デモ増やしたりしたんだけど、結局通販で売れちゃうのよ。通販のほうが売り上げいいんだもの。わざわざ来なくたって、地方の人だって何でも買えるんだもの。店頭が別に安いわけでもないし。
Pochio： 時代の流れですかね。
原田： どこの店でもそうなんですけど、売れる商品だけで固められれば一番いいのよ。でもそれって店として面白くないのよ。それは現金問屋みたいになっちゃう。それはそれでアリなんだけど、それでさえも潰れるから。価格.com に金払いながら、利益率も低くて、在庫リスクもあるわけだから、回せないよあんなの。通販オンリーになるっていったら、もう終わりだよ、ほとんど。そんな中、[redacted]さんまじパネェと思った。あんなに打たれ強い会社とは思わなかった。何度でも甦るさ！って感じで。ちょっと脱線するけど[redacted]さんマジですごいからね。だって[redacted]のシリーズを勝手に量産して売って、裁判レベルになってるのに生きてるからね。
一同： （爆笑）
原田： 今の世の中って、今もっとすごくなったけど、ネットでの海外通販がまだそれほど普及していなかった時代は、香港に行ってこれをくれと買い付ける。そのあと商品が送られて来て、売れるじゃないですか。じゃ、例えば三月兎で売れましたと。そうするとニュースになりますから、他のお店が「あぁ売れてるんだ」と。すると型番一発で商品がわかっちゃうんですね。そうしたら海外から直で引っ張れるわけです。そんなことされたら終了ですわ。
Pochio： インターネットのおかげで、どこの商品かすぐに突き止められますからね。
原田： さらに恐ろしいのが、「儲かってるからまだやろうよ」と。他の店もそこそこの値段で安定しているし、ウチは信頼と実績があるらしいから定価ベースでも売れるかも？っていうと、ウチのバイヤーが「もう飽きた」と。「他やりだしたから飽きた」って。真似されてみんながやりだすと、つまんないって。たしかにその通りで、だからこそ次のを探してくるんですけど。

4.4. 家電のケンちゃんと、同人ハード委託販売

家電のケンちゃんへの電撃移籍

Pochio: 東京ラジオデパート(図 29)にある家電のケンちゃんに移られたきっかけは？



図 29: 東京ラジオデパート

余熱: いままでの話を総合すると、ケンちゃんは、通販をしっかりやっている？

原田: まぁ、通販やってますよ。正直店舗よりも通販のほうが新商品は売れます。千代田区からも文京区からも注文入るんだから。店頭に来ようよ〜！

Pochio: ケンちゃんに移られたのは、中川さん[82]に声をかけられたからですか？

原田: あれは、1 号店も閉めるというときに、その前から三月兎の社長と、中川さんと私の三者で話をして、私は「三月兎を閉店するのであれば、出る」と。出るんだけど、この同人ハードウェアというジャンルを残すほうが秋葉原にとってはいいだろうと。正直無くなっちゃうと秋葉原的にもつまんなくなって、もったいないなって。もちろん自分の転職の武器なので。

余熱: 同人ハードという視点で、[redacted]さんは転職先の候補にはならなかった？

原田: だって技術者じゃないもん。「何でここに抵抗ついてるのかわかんない」って人だから。自分は物販の人間だし、面白いジャンルだし、正直同年齢層の人に「アキバに来るのつまんない」とか言われるのは嫌だし。仮にも 20 年店員やってるわけだから、プライドもあります。

余熱: 別の会社に行くという選択肢もあったのでは。

原田: ぶっちゃけ、三月兎の社長にも言われたのが、「[redacted]さんじゃないの？」って。でも、ちょっと自分の考え方とは違うんですよね。商売としては正解なんですけど、俺は専売が嫌いなんです。専売しすぎると、萎縮しちゃうんで、みんなで盛り上げたほうがいいんですよ。一番いいのは喧嘩に見せかけたプロレスやってるのがいいんです。

一同: (笑い)

原田: かかって来いよナントカ店！

余熱: これ絶対書こう！

原田: プロレスファンにマジギレされるのも困るのだけど、比喩です！ 例えです！

Pochio: ちなみに面談に中川さんがいらっしゃった理由は？

原田: 三月兎の社長としては雇ってた社員ですから、「あとよろしく」というのもあるし。今

---

82 家電のケンちゃん東京ラジオデパート店店長。

どうなっているのかわからないけど、同人ソフトの未払いの件とかもあったので、解決に協力できるのであればうれしいなというのがあって。

余熱： え？　僕の委託分は大丈夫だったんですか？

原田： ハードウェアについては全部自分が問題なく終わらせたので。

余熱： 三月さんが一番委託品の請求書のフォローが厳しい･･･。

原田： 俺はさんげっと店のシステムはやめてくれと思ってた。他のお店は商品を委託すると、売り上げに対してそのお店が請求書を作って、「これでいいですね？」って渡すのよ。

余熱： すばらしい！

原田： すばらしいよね！お金は請求されてなんぼだから。同人ハードウェアの方々は基本わかってます。あれ･･･？

余熱： 耳痛ぇ！

原田： だって「請求書のフォーマットはこれでいいですか？」って言って、送ってきてくれるから。独立している方も多いので。自分で工場やってる人とかもいるし。

そんそん： うちは元々他店で鍛えられているから、特に失礼なことはなかったはずです。

同人とはいえ、利益をちゃんと取って欲しい

原田： 同人という業界であっても仕事をしていて利益を上げていて、サークルさんが利益を上げるのは当たり前なんだけど、「利益は最低限取ってくれ」と言ってる。いるんでたまに。「私は１円もいらないので、兎さんだけとってください」って。バカか？っていう話ですね。

余熱： （爆笑）

原田： 俺たちは慈善事業やってるわけではないし、好きでやってるにしても事故った瞬間に送料とか全部あんたらが払うからね。うちは大規模なエラーはやらないからね。ほんとに、最低限の、少しでもいいから利益はかならず取ってくれと。

余熱： でもそれがいくらかと言われると、結構むずかしいですよね。

原田： それは任せる。任せるけど、本来ものを作るというのは、原価三割の法則なんで。

余熱： おぉ！

原田： じゃないとものは卸せなくなっちゃうから。定価ベース三割の原価で作っていれば、卸値を作れるんで。「卸値が七掛けだね」、とか。そこで原価が三割でない、ってことになると、えらいことになっちゃうんで。

そんそん： うちも恥ずかしながら原価 100%超えてたことがあったんですよ。

原田： 慈善事業！

そんそん： 売れば売るほど赤字。あれはやばかった。

原田： 為替レートも絡んでくるからね。今は特にそうなんだけど、海外から部品とか入れて、基板とかもそうじゃないですか。すぐに組めたりするじゃないですか。為替レートを考えてくれと。今はいいかもしれんけど、円が高くなったら利益で取っときゃいい。円が安くなっても、うちはそんなコロコロ定価変えられないからね。

そんそん： 2010 年ってどん底(円高)でしょ？ G.I.M.I.C の初代マザーボートは全部手半田で作ってたんですよ。だから実装費とか何も乗って無かったんです。それを、途中からもう俺作るの嫌だってなって、外注したんですよ。実装費乗せた瞬間大赤字ですよ。

余熱： （爆笑）

そんそん： 当時は価格改定という考えも無かったし、次の生産用部品を買う為に売らざるをえなかった。しかも為替でどんどん部品代が上がるという。

余熱： それは初々しいですね。

そんそん： そう、だから自分も大やけどしてるんですよ。それで売れば売るほど赤字って状況になるから。

原田： こりゃまずい、と。

余熱： よく言いますよね、実装費のせたら赤字になる商品はやめとけって。たくさん売れたら死ぬ、っていう。

原田： 原価でどうこう言う人がいるけど、商売でやってる人は商売だから。個人でやってる人はリスクからんでるからね。なんで原価で作ったものを原価で出さなきゃいけないの？

そんそん： 原価と言うとアレなので原材料費で w。

原田： そう、原材料費だからね、それは。で、加工費用もかかるし。同人ハードウェアで面白いのは、そういうジレンマがあるんですよ。例えば、この値段で出したいと。だけどぶっちゃけ、この金額かかってて、これが卸値だから、お互いこれしか儲からないっていう。だけどこれサービス商品だから、ってのがあるんですよ。

そんそん： 実際ね、うちのラインナップにもそういうのあるんですよ。

原田： その上通販で絡むのが、カード手数料。クレジットカードっていうのは、カード会社に手数料で利益の 3.5%から 5%を払わないといけないんですよ。あれが本気で痛いんですね。だから現金だけってところもあるし。ホントはね、お店としては委託手数料として 3 割は取りたいけど、なかなかできない。

余熱： それは[redacted]が価格破壊をやったせいで・・・。

原田： そう、「[redacted]さん委託手数料 10%だよ」って言われて、「あばばばば！」ってなって。それで他のお店で 20%とか言われると、「20 も取るんですか？」って話になっちゃう。でも[redacted]さんに置いてもらっても、年間通して何個かしか売れなかったとか。

そんそん： 結局ね、アイテム数の多いところは埋もれちゃうんですよ。ちゃんと宣伝してくれるというのが大事。

原田： 一応、うちは店頭デモをしっかりやってます！ あと、うちに卸して[redacted]さんに卸すのもありです！ それはそれ、これはこれです！ お互い売れればいいじゃん、っていう。ただ、定価は一緒なんで、利幅が変わっちゃう。うちは宣伝のために店頭に置くから、このパーセンテージは頂く。

Pochio： なるほど。

原田： 当たり前なんだけど、委託でやってるんだから、売れた分だけ売り上げを委託元に

払って当然だろう、というのがある。でもお店は家賃とか人件費とか絡んでいるので、末締めの早くて翌末払いとかだと、キャッシュフローの問題があって、使っちゃうんですよ。何かに使っちゃうと「あばばばば！」ってなっちゃう。だから、「同人ハードは来月ウン十万請求行くぞ〜」っていうのを念頭に入れとかないと、危険な水域になったりするので、大変だったんですよ。いま家電のケンちゃん的にはほとんど買い取りにしたいんです。買い取りのものも多いんですよ。

余熱： え〜！　買い取りぜひやってほしい！

原田： 委託元にとって買い取りのいいところは、一括で現金をもらえる。その代わり店側には買い取りのリスクがあるので、委託元の利益率を下げてもらう。50 個卸したいといわれても、「すいません 5 個でいいです。売り切れたらまた下さい」っていう、細かいやりとりになっちゃう。

余熱： 最初委託にして、どれくらい売れるのかというのを見てから、その後買い取り？

原田： 新商品は、一番最初の 2 週間くらいがポン！っと出るんで。ゲームソフトなんて一番わかりやすい例ですよ。最初の 1、2 週間でほとんど販売数が決まるんですから。あとは口コミでたまに売れたりするけど、基本ほとんど出ないからね。

余熱： 単純に買い取りのほうが確定申告が楽なんですよ。数ヵ月に一回、数十個買ってもらう。だけど、委託の場合だと毎月どれだけ売れたのか確認しないといけない。

Twitter の一騒動

原田： 一応ですけど、穏便に転職してるんです。Twitter で「疲れました。おさらばです。」ってつぶやいて終わったのは、あの後一週間、なにも書くつもりなかったんです。そしたら周りのみなさんに異常に心配されちゃって。

Pochio： そうでしたね。

余熱： 心配したよね〜。

原田： あれは家電のケンちゃん店長の中川さんから、「原田さん心配されすぎだから、すぐに Twitter でつぶやいて」って言われて、「ごめん、ゆっくりしたわ〜。ケンちゃんに異動するわ〜」って。ホントは書くつもりなかったんですよ。心配させるつもりはなくて、あとで「イェーイ！　こっちでやるぜ！」って書くつもりだったのが、あまりに心配されすぎて「あばばばば！」って。しまいには三月兎 3 号店が閉まる時に、AKIBA PC Hotline! で「ところで原田氏はケンちゃんさんに転職し」って、「原田氏」にリンクが張ってあってなんだろうとクリックすると、個人 Twitter アカウント！[83]

一同： （爆笑）

原田： 爆笑した。俺の中ではあんな風に取り上げられるのは店員 M 氏しかいないと。

---

83 AKIBA PC Hotline! 2017 年 1 月 24 日「三月兎が近日中に閉店、アキバらしい怪しさが漂う人気ショップ」の記事。

余熱：（爆笑）

原田： もとT-ZONE、そしてFreeT[84]にいた人で、スーパーファミコンにPC突っ込んだりとか、改造PC系やってた店員さんがいたんですよ。

余熱： フリート良かったですよね。最後まで頑張っているのが、アークっていう認識です。

原田： アーク[85]は長いです。

余熱： アーク頑張ってるですよ～。みんな、PC買うならアークで買わないとね。

原田： 俺、昔からビデオカードだけはアークで買うって決めているから。「5年ぶりにビデオカード買いに来た。T-ZONEより2000円高いけど買いに来た！」っていうと、「ありがとうございます！」って w。ただ、ハードディスクはクレバリー[86]で買うとか決まりがあるんです。

一同：（爆笑）

原田： いや。お金分散しないとみんな死んじゃうから。

そんそん： 大阪はね、自作ならPCワンズ1択なんですよ。個人的な感想ですが！

原田： クラシックPC救済委員会のKさんから相談がありまして、「PCワンズさんってご存知ですか？」って言われて、どうしたの？と聞くと、ワンズさんが「秋葉原で流行ってる三月兎の原田さんみたいなことがやりたい」って言ってると。

一同：（爆笑）

原田： だから「クラシックさんの商品扱いたいです」って。「扱えばいいんじゃないかな！」って。Kさんが「いいの？」って聞いてきたけど、「ぜんぜんいいし、販路広げといたほうがいいですよ。何があるかわからないしね、フフフ」って。

余熱： Ichigo Jamやればよかったんじゃないですか？

原田： Ichigo Jamはなぜやらないかというと、私が興味ないんです。

一同：（爆笑）

原田： Raspberry Piもそうなんです。把握していないものは、基本的に取り扱えないんです。来るものは拒まないんですけど。Arduinoもよくわかんないなぁ、って。

余熱： 原田さんが同人ハードを扱っているとき、[redacted]とかも商売敵になったのでは？

原田： 向こうは嫌に思ったんじゃないですか？ でも、例えば上の人から「（とある商品の）追加部品を全部揃えて、うちでセットで売ろうよ」って言われたときに、「絶対ヤダ」って言った。他のお店に大迷惑なんですよ。うちはコアパーツだけでいいから、あとは秋月さんとか千石さんとかで買ってくださいと。

Pochio： なるほど。いや～、もうずいぶん色々とお話しを伺いましたね。

原田： いや、まだあるよ。まだ終わってないからね w。

余熱： 次にとっておきましょう！

---

84 T-ZONEの一部のスタッフが移ったPCパーツショップ。現在はPCパーツショップの「パソコン工房 秋葉原 BUY MORE店」に統合されている。

85 末広町にあるパソコンショップアーク（ark）。現在も営業中（すばらしい！）。

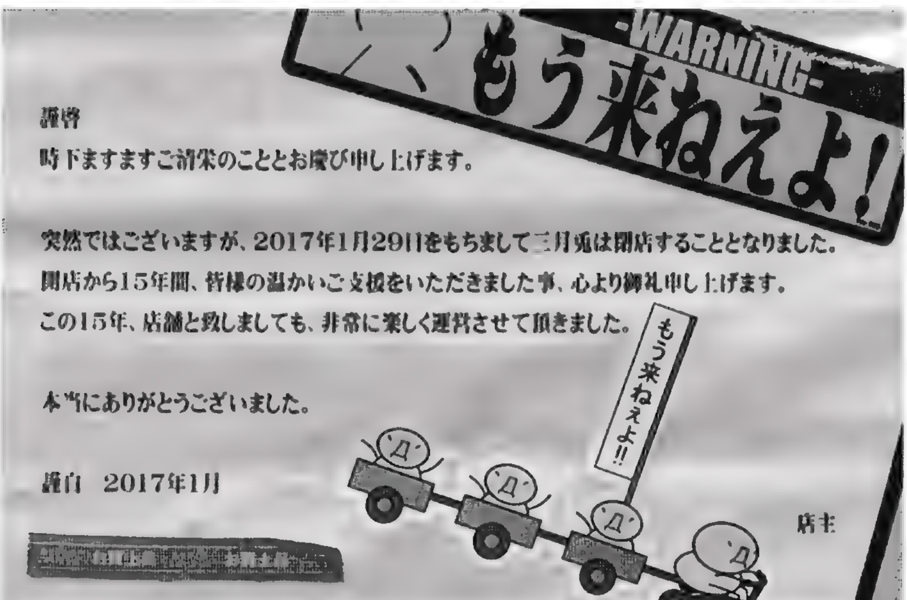
86 秋葉原のPCショップ。2012年に倒産。

最後に

三月兎さんには当サークルの同人誌を取り扱っていただいたので、閉店のニュースに接したときの衝撃は、いまだに忘れることができません。「ねこなべ」の歌でにぎやかだった 1 号店跡地の前を通ると、その静けさに一抹の寂しさを覚えます。しかし間違いなくこの跡地には、アキバ文化の歴史の 1 ページが詰まっていると思います。

今回、みなさんにお忙しいなかお集まりいただいたのですが、あっという間の 3 時間でした。原田氏の秋葉原での 20 年は、アキバならではの物販の歴史でもあり、まさしく「人に歴史あり」という言葉が当てはまります。「秋葉原に、店頭に足を運んでくれる人に楽しんで欲しい」という気持ちを常に持ち、「なくなったら秋葉原がつまらなくなる」と、同人ハードウェアの委託販売を続け、アキバのみんなが生きていくことを常に考えている原田氏。原田氏を知る人は口々に、「秋葉原から居なくなってはいけない人」と言います。これからも秋葉原でのさらなるご活躍を期待するとともに、まだまだお話いただけそうなネタがありそうなので、また是非機会を作ってお話を伺いたいと思っています。

最後に、今回お集まりいただきました原田氏、そんそん氏に心から御礼申し上げます。ありがとうございました。



謹啓

時下ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。

突然ではございますが、2017年1月29日をもちまして三月兎は閉店することとなりました。
開店から15年間、皆様の温かいご支援をいただきました事、心より御礼申し上げます。
この15年、店舗と致しましても、非常に楽しく運営させて頂きました。

本当にありがとうございました。

謹白　2017年1月

店主

編集後記

最初は単なるゲームの話で終始するかと思ったのですが、まさか新刊 1 冊まるまる使ってしまうほどのテーマになるとは。とんだ大誤算でした。おかげで今回は FlashAir ネタがほとんどないという展開になりましたが、次は復活するはずですのでご容赦いただければと思います。今回はなかなか時間が取れず、執筆時間の確保に随分と苦労しましたが、サークルメンバーの余熱氏にかなり助けてもらいました。ありがとうございました！

Pochio

ぶっちゃけ世代じゃないんでほとんど会話についていけなかったのですが、かえって素人目線で加わっておいて良かったのかもしれないです。個人的にはモモーイの話が興味深かったですね。是非参考文献も合わせてお楽しみ頂ければと思います。末筆ですが、インタビュー協力頂いた関係各位、BEEP 秋葉原店様、ポプルス様、サークルメンバーに改めて御礼申し上げます。ありがとうございましたー。

余熱

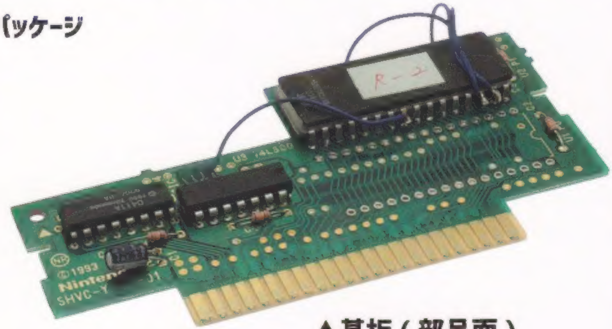
兎の瞳+

2020 年 6 月 18 日	第 1 版第 1 刷発行
2023 年 1 月 28 日	第 1 版第 3 刷発行
編集:	Pochio / 余熱
製作協力:	A / 原田 / そんそん / まきのさとる / せいみまさみ
撮影協力:	BEEP 秋葉原店
表紙イラスト:	じむ
表紙デザイン:	余熱
発行:	空と月
連絡先:	sora_lua@googlegroups.com
URL:	http://yone2.net/sora_lua
印刷:	株式会社ポプルス

SM 調教師瞳 VOL.2 Remix



◀パッケージ



▲基板 (部品面)





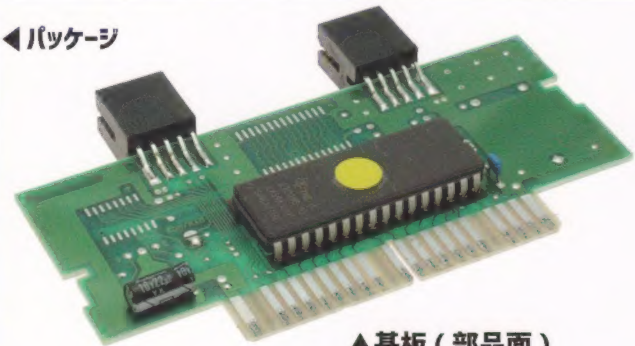
▲基板 (はんだ面)

◀カセット

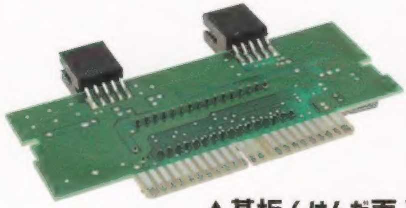
りばーす☆きっず



◀パッケージ



▲基板 (部品面)





▲基板 (はんだ面)

◀カセット

アキバで電子工作について語ってみた本「兎の瞳十」 特集 SM調教師瞳と同人ハードの夜明け

空と月